

續報PLAYSTATION EXPO'96最新遊戲
特集——次世代遊戲中心巡禮
遊戲誌繼續瘋狂送大禮

Psychopad K.O.™

- 可用於 Playstation , SEGA Saturn 或 Super Nintendo
- 首創 10 IN 1 Programmable 技術，一個按鍵可出絕招
- 所有按鍵(共有12個)均可 Programme 所有按鍵定位可隨意調換
- Slow Motion , 及獨立按鍵 Auto Fire 功能一應俱全
- 設有逆轉絕招方向裝置 (Flip)
- 根據人體力學特別設計傾斜面板，低重心手柄，防滑塑膠手柄，及金屬底板
- 與任何遊戲機配件(如 Memory Card 等)絕無兼容問題

『所 向 無 敵』
... 的高科技 Joystick!

For : Playstation™, Sega Saturn™, Super Nintendo™

HYPER PROGRAMMABLE 10 IN 1 GAMEPAD



IBM/PC COMPATIBLE

10 IN 1 PROGRAMMABLE



ACT Laboratory Ltd.



CO-TIME TECHNOLOGY LTD.



RM. 908-910, TOWER 1, HARBOUR CENTRE, 1 HOK CHEUNG STREET, HUNG HOM, KOWLOON, HONG KONG
TEL: (852) 2356 5800 FAX : (852) 2364 9336

徇眾要求——《遊戲誌》海外郵購服務

《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！
本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!





注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補購　每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

中國、台灣、澳門：$30.30
其他國家：$39.00

平郵

中國、台灣、澳門：$10.50
其他國家：$17.50

訂閱（包括郵費）

空郵（亞洲）

一年（25期）：$1633
半年（13期）：$849

空郵（歐、美、澳洲）

一年（25期）：$1850
半年（13期）：$962

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1138
半年（13期）：$592

平郵（其他國家）

一年（25期）：$1313
半年（13期）：$683

海外訂閱／補購表格

姓名：________
年齡：________
郵寄地址（請用英文正楷書寫）：________
本港聯絡人：________
聯絡人地址：________
聯絡人電話：________
支票號碼：________

☐補購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×	= $	
	×	= $	
郵費	×	= $	

☐訂閱

本人欲自第______期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式（請在適用方格處加上X號）

空郵（亞洲）
☐ 一年（25期）：$1633
☐ 半年（13期）：$849

空郵（歐、美、澳洲）
☐ 空郵一年（25期）：$1850
☐ 空郵半年（13期）：$962

平郵（中國、台灣、澳門）
☐ 一年（25期）：$1138
☐ 半年（13期）：$592

平郵（其他國家）
☐ 一年（25期）：$1313
☐ 半年（13期）：$683



繼續追擊

率先攻略

新GAME速報

攻略一族

特別的稿

遊戲玩家有話說

賞心樂事

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、KAN、ANTHONY LEUNG◆FREELANCE WRITER／FUKUDA、ZAC、喬丹、威記◆DESIGNER／子濃、SING◆COVER DESIGN & 3D MODELING／ANTHONY LEUNG◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.、EPS PRODUCTION◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866◆ADVERTISING AGENT／INFO RESOURCES LTD. (852) 2866-9866
GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

機種









3DO　街機　任天堂　PC-FX　GAME BOY　GAME GEAR　世嘉 CD　世嘉五代





NEO · GEO　PC ENGINE　PC 個人電腦　PLAY STATION　超級任天堂　SATURN　VIRTUAL BOY

遊戲性質

ACT 動作遊戲　FIG 對戰格鬥遊戲　RPG 角色扮演遊戲　ARPG 動作角色扮演遊戲　SRPG 戰略角色扮演遊戲　AVG 歷險遊戲　SLG 戰略／模擬遊戲　SPT 體育遊戲

SOC 足球遊戲　RAC 賽車遊戲　STG 射擊遊戲　PUZ 智力遊戲　TAB 桌上遊戲　MOV 電影　EBOK 電子圖書　ETC 其他遊戲

其他

2P. 雙打　MPLY 多人參與　MEM 需記憶卡／有記憶進度功能　LNK 通訊對戰　不適合十八歲以下人士　對應光線鎗　對應滑鼠　對應軟盤　對應 ANALOG 控制桿

遊戲索引 *(本索引以遊戲種類及筆畫排序)*

預你唔睇 (編者話)

真係從未諗過，地球真係有乜都唔識嘅大家閨秀，同扼靚妹嘅金魚佬叔叔。話説上個禮拜日，我同輝哥一齊去食晏晝，一個講嘢大大聲、年過30嘅大叔對跟佢同座、應該係佢嘅後輩、好似十幾年冇出過街、但係又唔係好青春可愛嘅女仔講煲水會煲走水裏面嘅氧氣之類嘅化學「知識」，搞到我哋幾乎噴飯，難得嘅係個女仔好似真係信佢，可惜個女仔冇一方面能夠激發起我嘅同情心，所以……阿彌陀佛。
(米奇)

話買電腦話咗成2年以上的在下，最近終於踏出了第一步——就是趁RAM價平時買了一條16M的RAM，不過幾個同事都呪我會做無機帝國，認真黑心……在下之所以唔敢買機，最主要嘅理由都係唔怕自己番工嗰陣會俾屋企隻貓咬電線，事關隻衰嘢曾經搵我FAX機條線嚟磨爪，咁乜易下次坐住隻HD生蛋㗎……
(企圖掩飾自己係無機帝國的J.J)

本來，今期我有一篇好長嘅編者話，誰知在動筆前老米呼籲因版位供求緊張，故迫於實施配給制，每人限玩百多字。弊喇，以往被舊戰友稱為「嘔字機器」嘅我應如何制限字數呢？係嗰，不如就做啲私人嘢。小虎，當見信封上的塗鴉就知係你喇，唔，近況如何？歡迎以後繼續來信通信。唔，134字，收筆。
(ARES)

由於訂錯房的關係，筆者和米奇差點兒要睡在一起……幸好酒店的規條是不准兩名男士入住「DOUBLE ROOM」(內裏只得一張雙人床)。
經過一番洽商，筆者和米奇終於選了「和室」，一間非常大的「和室」，正！
打點好一齊後，二人便走去吃「機械人飯」(即牛肉飯)。途中遇到不少流鶯，我們只好左閃右避；其中一名流鶯更用頗純正的國語向我們説：「先生，鍊姣嗎？」……
正當筆者不知如何是好的時候，米奇便彈出一句：「嘩！是彈講句國語就想昆我哋？」。
總編即是總編。
(PUYU 神)

這個星期真是非常的「嘔血」，事關有了 PLAY STATION 之後，黑龍依然心有不甘，現在終於也真正的成為了SATURN的機主了，哈！真是平到笑，千幾蚊有機玩又有大堆GAME送，真係去邊到搵，今次真係「笑住嘔血」，仲要嘔得好開心，真抵死！不過，買咗部機之後，真係連食飯錢都冇，抵死！今云真係餓死都冇人可憐。
(晒命的赤目黑龍)

前幾日本編輯部收到阿小虎小妹妹嘅來稿，而且好似話會喺今期登出嚟。其實以前喺「A笠」已經睇開阿小虎畫嘅水彩畫，而且好欣賞佢年紀細細已經有咁好嘅畫底。其實小弟以前都有畫過下畫嘅，而且啲與趣都唔細，但係可能由於我嘅資質差，畫出嚟嘅啊硬係好似「爭」咗啲乜嘢咁，所以始終都係達唔到自己嘅要求，不過我從來都冇放棄過㗎，我會繼續努力嘅(有時間嘅話)。話時話，我都有成大半年冇揸過枝畫筆囉，睇番佢嘅來稿，實在有令我重拾畫筆嘅衝動……。
(已經開始想「唧」顏料嘅阿 KAN (不過啲水彩顏料已經乾晒囉))

話説，今期有一個關於《龍虎外傳》比賽嘅報道，本刊作者ZAC同今次嘅冠軍比賽完咗之後，竟然有人攞住本 GPM 叫 ZAC 簽名！當時我真係嚇到差啲企唔穩，咁都得？真奇怪！
而經過上次 J.J 往彼邦 AOU 之「失職」事件後，作者 ZAC 同小弟講，今次《龍虎外傳》比賽特報嘅採訪，一定唔可以「失職」(因為小弟揸機)，如果唔係，返到編輯部之後一定會被人怨恨……所以我唯有喺現場猛影啲SNK嘅姐姐，仲被人誤會咗係「冬得住」嘅記者……對唔住，我被逼㗎咋……
(可憐嘅指令魔人)

敬告天下！

本刊將取消設於旺角郵政局之郵政信箱，為免郵誤，各位讀者來信請寄記往本刊之辦事處——香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓。



第一次爆機全攻略

JUMPING FLASH 2



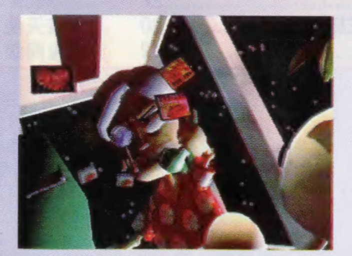
警告：如果讀者患有心臟病，又或者有高血壓、畏高症等病症，切勿閱讀以下之內容及使用以下之遊戲，因為可能會使各位之病情惡化，敬請留意！

大家還記得《JUMPING FLASH》這隻遊戲嗎？主角的三段跳躍真是叫人非常難忘呢！而這次的《JUMPING FLASH 2》亦同樣的保存了這個美妙的玩法，而且在圖版的設上更花了更多的心思，使遊戲更加精采。在這遊戲之中，玩者（火箭兔）的最大任務是要將被困的「MUUMUU星人」救出，然而，在每個廣大的圖版之中，要找尋MUUMUU星人並不是一件易事呢！

這次的《JUMPING FLASH 2》故事內容講述在上次的決戰完了之後，戰敗了的AROHA男爵並沒有因為一次的失敗而洩氣，反而一直在計劃如何再一次的實現他的野心，然而一天，一名新的敵人出現，而AROHA男爵的MUUMUU星人更被困在一些地方之中，於是他便向「正義」的火箭兔求助……

在此新作之中，除了保留了上集的精華之外，更加入了「特殊勳章」這種顯示，例如順次序的救出MUUMUU星人（E→X→I→T）便可以得到「順番守ってEXIT賞」等等。





WORLD1 STAGE1

WORLD 1的STAGE 1簡可以說是給玩者一個非常好的練習機會，因為在這個地域之中，可以攻擊玩者的敵人不多，而且要救的MUUMUU星人的位置又不是太「刁鑽」，所以玩者不妨在這裏多使用「三段跳躍」，因為在以後的旅程之中，這種三段跳躍是非常重要的，所以，多用便可以應付自如。

而在這裏另一點要注意的是要記清楚每一寸的地型，因為在WORLD 6之後的戰鬥，如果有了這種資料的話便會大有幫助，總而言之，玩者最重要是「安全第一」。





WORLD 1 STAGE 2

STAGE 2才是真正的開始，玩者要開始面對真正的考驗，首先，玩者要知道MUUMUU星人的位置是在離「大陸」頗遠的地方，而玩者是有三個方法去救出MUUMUU星人的：第一，是跳過細小的石頭；第二，是利用在另一面的水泡向前跳；最後便是騎在天上的鯨魚背上，而三種方法之中，以最後一種最快不過亦是最危險的，因為一不小心便會跌下無邊的天際……在此版之中,玩者一定會見到一些大風扇，玩者要利這些大風扇的推力再向上跳，從而救出MUUMUU星人。





WORLD 1 STAGE 3

又到打BOSS的時候了，這個WORLD的BOSS是一條巨大的機械鯊魚。這條機械鯊魚的確是非常的……「低能」，開始時真是任由火箭兔攻擊的，而且好像是不會還擊似的，不過玩者不要被牠這副樣子所騙，因為其實在這種性況下便是危險的時候……這候機械鯊魚的攻擊方法只有一種，便是向火箭兔「直衝」！當玩者發現這條機械鯊魚向後游的時候，便要準備牠會向前衝，玩者應跳起避開，如果可能的話，更應在二段跳之後向下攻擊，不放過任何可以攻擊的機會。





WORLD 2 STAGE 1

WORLD 2是一個充滿着日本風味的地方，四處是日本式的建築物，而且大雪紛飛，真是美麗。不過這個美麗的地方，可能便是玩者葬身之所，因為在STAGE 1一開始，便有着一個非常凶險的情形出現，玩者記着要從正中央的小石路向前直走，因為除了這路之外，其他的地方也是懸空的！

玩者可能會發現在這一版中，所有的景物也是朦朧一片，對了！這便是這版的難度所在在這種情況下，玩者的判斷力會大大下降，當然，對物件的距離感也會大減，所以在跳躍時要盡量使用三段以策安全。

其中兩個MUUMUU星人也是在「斷橋」的兩側，所以玩者可以在橋向兩旁跳，這樣便可以輕易的將這兩名MUUMUU星人救出。而另外兩名MUUMUU星人，其一是在起點正前方的另一片大陸之上；最後一個則是在正中央的正方浮石之上，不過，救他時小心在路上自走的小城池，因火箭兔會給城池推動。





WORLD 2 STAGE 2

STAGE 2是在城堡之內進行的，所以玩者可能會感到鬆一口氣，不過，這種想法是錯的，因為在城堡之中也會迷路的，因為這個城堡是分為兩個部份的，每一個部份也有兩個MUUMUU星人被困，所以玩者要穿梭兩個地方才可以將四名MUUMUU星人救出，而且如果想得到「順番守ってEXIT賞」的話，便一定不可以先救一方的兩個MUUMUU星人，要「一邊救一個」才行。

以上雖説這版玩者不可掉以輕心，不過，其實這版真的是比其他版較易玩的，不過，在這版之中最難的不是在找尋MUUMUU星人之上，而是在找尋出口之上，如果大家真是找不到的話，那麼，大家不妨在紅色扶手的兩方向下一看，一定會發現出口的所在。

在這裏順便向各位玩者一提，在這一版之中，玩者可能會見到一些和其他門不一樣的門，不要放過拿ITEM的機會，這些門受到攻擊便會打開，所以一定要將所有ITEM也拿到手！



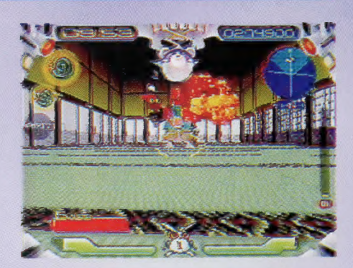



WORLD 2 STAGE 3

WORLD 2的BOSS是一個武士姿態的機械人，在他身後有兩個「小人」，不要以為這兩個小人沒有作用，其實他們的殺傷力也非常厲害的。這個機械人的攻擊比先前的BOSS厲害得多，首先，他會放出藍色的飛鏢，這種飛鏢已是他身上最弱的武了。

除了飛鏢之外，在他胸前的圓形鏡也會放出兩種不同的火炎，一種是藍色，一種是紅色的，藍色是屬水性的，而紅色則是屬火的攻擊，這兩種攻擊也會為火箭兔帶來很大的創傷，所以盡可能避開這兩種攻擊。

他的第三種攻擊是在側面放出電擊，這種攻擊的破壞力和以上的紅藍火差不多，這樣他便可以封着玩者的三方面攻擊，所以玩者唯一可以攻擊他的地方便是背面了，所以要用最快的時間走到武者的後方進行攻擊，不過這種攻擊方法是不可以操之過急的，因為每次攻擊的時間也很短的，所謂「刀仔鋸大樹」。





WORLD 3 STAGE 1






這個WORLD是一個「雨」世界，在這個世界之中，老是下着雨的，不過玩者不用愁，水是不會令火箭兔「跣腳」，放心！而在這個STAGE 1之中，MUUMUU星人的位置不是太隱秘，首先，如果玩者在大陸外圍的鐵路上行走的話，便可以找到其中兩個MUUMUU星人。在「矮塔」上可以找到其中一人；另外在木橋的出口有一個小洞，在那裏亦可以找到另一個。

而其餘兩名則是在比較高的地方，應說是在此版中最高的地方才對，那麼在哪裏呢？那便是在半空的浮塔上和正中央的塔頂上。在浮塔上的MUUMUU星人一定要借助那塊吊在半空中的大石，玩者要先踏在石板上再跳到浮塔之上；而在中央塔頂的一名則要靠在出口上方的半空通道，只要玩者靠高塔四周的浮石便可以到達塔頂，記着，這個MUUMUU星人是可以慢慢救的，不用心急，因為跳不到塔頂也不會死的呢！

WORLD 3 STAGE 2






STAGE 2已是停了雨，所以在中央出現了一道彩虹，所以玩者又可以重見天日了。這個STAGE之內的MUUMUU星人是非常易救的，而且其位置亦是十分易前往的，絕對不用甚麼攀山越嶺，所以相信玩者一定可以輕易過關的。

首先，玩者可以見到的第一個MUUMUU星人是在起點的正前方，玩者只要跳到正前方藍色的輸送帶上便可以到達，真是一分方便；相信玩者覺得最難到達的便是在半空中的一個，然而，這個才是最易到達的，因為在大平台上有一個圓形的小台，上方有多個圓圈包圍着的，只要玩者站在其上，一直上升便可以見到這個MUUMUU星人了，再使用三段跳便可到達。

而其餘兩名則是在終點左右兩方的浮石上，是非常易去的，不過，有一個重要的問題，便是在中間斷斷續續的碎石，小心！多數的石也是先兩塊可以行而中間是斷開的，如果一直行的話……嗚！（一直向下跌）

WORLD 3 STAGE 3






這個WORLD 3的BOSS是一盆大花，玩者不要小看這盆大花，牠的殺傷力非常驚人，而且在眾多BOSS之中，只有這盆大花擁有能量補充的能力，所以玩者一定要以速戰速決的戰術來對付牠。

在攻擊方面，這盆大花的攻擊其實種類不是太多，總括來説其實只有兩種而已，那便是用花來向火箭兔攻擊；其次便是以由牠生出來的小花向火箭兔攻擊，這兩種直接攻擊其實對火箭兔所造成的傷害並不是太，大反而這盆大花的「強行前進」往往會將火箭兔逼至場邊，這是極危險的情況！

而在上文曾説這花是會自我補充能源的，這是事實，不知大家還記不記得這是一個雨的世界呢？牠的補充能源便是要靠這些間歇的雨水了，只要一有雨水，這盆大花便會自行補充能源，所以説要速戰速決便是因為這個原因。

WORLD 4 STAGE 1

這個WORLD 4是一個工業的世界，在這裏全是一些工業的東西，在STAGE 1之中，玩者便可以看到這種景象。在這版之中，MUUMUU星人的位置開始有點兒刁鑽了，玩者一定要留意。

首先，在起點不遠之處有兩座釣臂，留意！這兩座釣臂是救出一個MUUMUU星人的必須品，玩者要爬上左邊的釣臂，再配合時間利用釣過的鐵板跳至最左方的鑽油台上救出MUUMUU星人。不要擔心回來的問題，只要踏在箭咀上便可以「飛回」原處。

在起點的右方亦有一名MUUMUU星人等待救緩的，但這個是非常易救的，放心。而另一名亦會在半空的平台上找到，反而最後一名會令玩者非常傷腦筋，因為他是浮在半空中的,如果跳出去便會……不用怕，有勇氣的人一定會得到最後勝利的，莫非大家己忘記在WORLD 1 STAGE 1之中見過的一種工具嗎？它可以幫火箭兔渡過此關的。



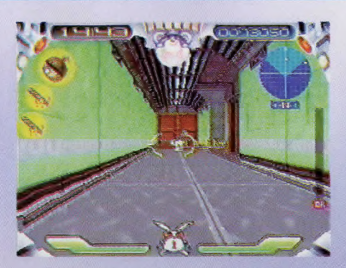
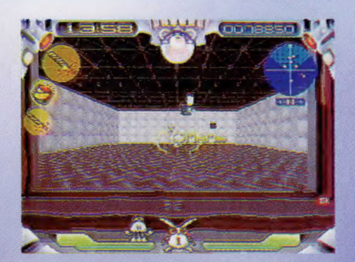



WORLD 4 STAGE 2

STAGE 2是一座非常大的廠，而這座工廠的規模比起先前的城堡真是小毛見大毛，所以玩者一定要小心的認路。在這版之中，所有的MUUMUU星人也是在地下的，所以玩者不用花太多時間在地面那層的。乘搭升降機便可以到達地下的數層，只要一出升降機玩者便會見到第一個MUUMUU星人。

玩者不要以為在這裏會無驚無險，非也，在這間工廠之中，有一些地方的下面是一大片的溶岩，上方只有數塊的安全網，不過只要小心一點應會沒有問題的。通過第一個溶岩爐之後一直行便可以見到第二個MUUMUU星人。穿過通道，會見到一個水池，在水池下有一條通道，不過要小心在水中的食人魚！

如果能「安全」離開水池的話便會見到第三個MUMUU星人了；再次乘坐升降機回到地面，者又會見到另一個大溶岩爐，在這溶岩爐的中央，玩者將會救出最後一個MUUMUU星人。然而在出口之前，玩者會見到一個巨大MUUMUU星人的頭部，這是……

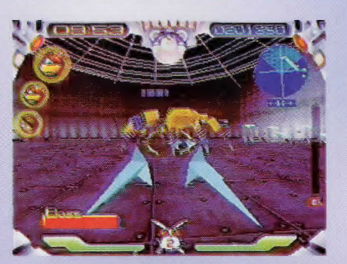


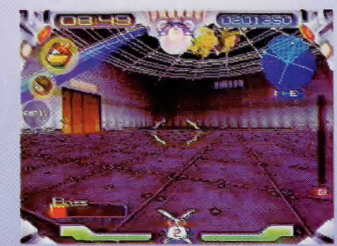

WORLD 4 STAGE 3

WORLD 4的BOSS是一隻大蜘蛛，這隻大蜘蛛的攻擊力宜是非常的大，不過，牠卻有着一個非常大的弱點，便是體形過大！所以玩者若能把握這點，這隻蜘蛛將會成為玩者的囊中之物。

這大蜘蛛的攻擊大致可以分為三種，第一，牠會出由口中放出一些像飛彈的東西，不過，玩者只要站在牠側面便可以避過；其次，牠又會由尾部放出一些圓形的物體，原來這些是牠的卵，玩者將這些卵打下來的話，這些卵便會爆炸，爆花將會波及火箭兔，如果不打下牠們，這些卵又會變成小蜘蛛攻擊火箭兔。

而這大蜘蛛的最後一招是從尾部放出蜘蛛絲，這種攻擊對玩者的威脅很大，因為這種攻擊可以在地面使用，同時也可以在半空的網上使用。不過玩者不用擔心，就如在前面説這隻大蜘蛛的體形十分大，對付牠的方法也非常簡單，便是跳到牠的上方攻擊，這是最湊效的方法。





WORLD 5 STAGE 1






WORLD 5是一個遊玩的世界，所以在這裏的一切也是以遊玩主的，而在，STAGE 1之中，玩者要面對的便是一個遊樂場。在這個遊樂場之中，可謂應有盡有，不過，在這個樂園之中，有一種敵人是玩者一定要提防的，那便是可怕的蚊，牠隨時會奪去火箭兔的生命。

在這個遊樂場之中，要救MUUMUU星人並是一件易事，因為一定要乘坐過山車才行的。通過起點，乘坐最接近的過山車便可以找到第一個；至於第二個，則有多種方法可以救他的，可以乘過山車，又可以靠跳飛氈到達。從這地點向前跳，便會見到一個橢圓形的過山車，在這個過山車場中央便有一個MUUMUU星人了。再從這地點向「有帽」的方向跳，便會見到在飛氈上的MUUMUU星人了。

這裏的四名MUUMUU星人可以説是頗為難救的，其中以在飛氈上的一個最為難救，首先要到達他的所在地已是一件非常困難的事，再加上距離遠，一不少心……

WORLD 5 STAGE 2






STAGE 2是一個馬戲團的地域，在這裏有着各種不同的馬戲的表演項目，包括空中飛人、走鋼線等，而在這些精子表演的背後便是玩者要拯救的MUUMUU星人了。

在這版之中，玩者一定要善用馬戲團中的各種道具，首先是最重要的——大砲，不論是向上或是向前的也是，向上飛的可以使玩者到達高層，而向前飛的可以使玩者以最快速度到達其他地點。只要到達上方，基本上玩者己可以看到大部份的MUUMUU星人，包括在大圓柱上的、在空中飛人場所的、在刀陣中央的，這三個也可以輕易的救出來，那麼第四個呢？原來這第四個MUUMUU星人便在這個版圖最安全的地方，亦即是馬戲場的中央，一個小塔的上面，所以，玩者可以很快的完成這個STAGE。

不過，在這個版圖之中有一些地方是很危險的，便是在邊旁，一些梯級上的地方，這些地方原來只是紙板一塊，跳上去的話……

WORLD 5 STAGE 3





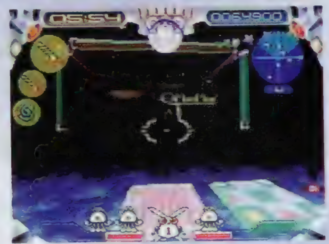

已説過這個是一個遊樂的世界，所以BOSS也是與遊戲有關的，這個WORLD 5的BOSS是兩個小丑，這兩個小丑是各踏着一個大圓球出來的，本來是頗有趣的，不過，這是BOSS，一定要將他消滅的，真是可惜。

不要以為敵人有兩個人便要怕，其實事情並不是如想像的糟，就如上一個WORLD的大蜘蛛一樣，不是大便會勝利的一樣，在對付這兩個小丑上，玩者大可參照上一個WORLD的作戰方法，因為這兩個小丑的攻擊並不是很厲害的，一般來説，這兩個小丑只會用上下的跳躍來攻擊火箭兔，而他們最強的武器便是二人一起放出的「超巨大火箭」，不過，如果玩者是使用對付大蜘蛛的方法的話，這支火箭對火箭兔而言將會是毫無威脅的。

這兩個小丑是不會同時消失的，這點玩者一定要記着，因為在消滅了一個之後，第二個依然會向火箭兔攻擊的，玩者一定要不停的向他攻擊才行，否則便會功虧一簣。

WORLD 6 STAGE 1



WORLD 6是一個……家庭電器的世界？OH！大家沒有看錯，這的確是如此的一個世界，而且大部份火箭兔可以立足的地方也是由電光管所組成的，真是不可思議呢！

第一個MUUMUU星人相信不用多講，因為訧在大家眼前，不用說了。而第二個MUUMUU星人的位置，只要玩者向上一跳亦很快會見到，對了！他竟然在火車隨道上一張「電動大圓床」之上（唔……他在幹甚麼呢？）；至於第三個MUUMUU星人的位置，玩者便一定要到這版圖的「角位」找尋，在一個「大花灑」前面便是這個MUUMUU星人的所在。

而第四個MUUMUU星人則要花一點的功夫去找了，在最低層的地方，玩者會見到在牙刷旁有一件像「肥皂」的東西，玩者只要乘這東西便可到達第四個MUUMUU星人的所在地，再從右方向上跳便可將他救出，只要再回到起點對面的終點，便可以完成這艱難的救人行動。

WORLD 6 STAGE 2






這是全個遊戲之中的第一個中BOSS，但是亦是最後的一個，因為這個WORLD 6便是遊戲的結未，所以這中BOSS理應會是非常強大的，不過，只要玩者在先前幾個WORLD也能輕易應付的話，相信這個中BOSS玩者一定可以很快「收拾」的。

那個在WORLD 4最後見到的巨大MUUMUU星人人頭……對了！那便是在製造中的巨大機械MUUMUU星人，這亦是這個WORLD 6的中BOSS了。而這個中BOSS的攻擊力其實也不弱的，不過，使用「頭頂攻擊」的話，也可以將他打則的，然而，火箭兔也要付出一定代價的，因為這中BOSS是可以向上攻擊的，所以火箭兔也會受到一定的損傷。除了向上的攻擊之外，他所放出的火炎彈亦是非常厲害的武器，因為爆發後的火炎彈會變成一條一條的火柱，而且會四處游走，真是「唔打得都嚇得」。

WORLD 6 STAGE 3






終於也到了對付最後BOSS的時候了，這個當然是這次事件的幕後黑手（我們大可稱之為香蕉人），這傢伙是罪大惡極，不過，對付這香蕉人真是不可以掉以輕心，最初出現的他是人形的姿態，攻擊方面，除了有最常見的飛拳之外，更有胸前發射出來的環型光線，然而，這皆段最厲害的器便是心型光線，這種武器厲害之處是會追縱火箭人攻擊的，所以就算走到哪裏也會受到攻擊。不過這是最後一戰，玩者也要全力以付，就如上幾戰一樣，使用「上方攻擊」的戰略，便可以將這惡人消滅，不過人型消滅之後，又會變成坦克型態，這型態的攻擊是放出一些水晶作武器，這些會放出光線的水晶殺傷力是非常驚的，不過，「上方攻擊」依然對他有效。

而他的最終型態便是「陀螺」，對付這個陀螺不可以再用「上方攻擊」，反而這次要「反樸歸真」，在地面上正面攻擊他，這樣才可以將他打倒的，打敗他之後……AROHA男爵竟然故態復萌，而且與香蕉人聯成一線……火箭兔，準備EXTRA的挑戰吧！

TITAN WARS





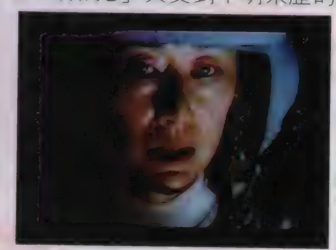
製造商：CRYSTAL DYNAMICS
發售日期：4月19日
售價：5800日圓

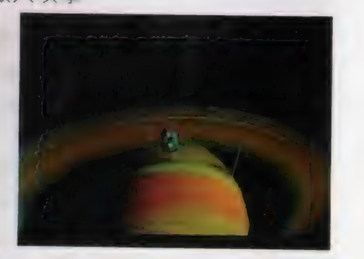
這個由CRYSTAL DYNAMICS製作的3D射擊遊戲《TITAN WARS》，基本玩法和以前該公司推出過的同類遊戲《TOTAL ECLIPES》是非常相似的，不論是人物、戰機的設計、故事的架構也有非常重的影子味道，不過，在製作的質素上，《TITAN WARS》的確是比《TOTAL ECLIPES》稍勝一籌。

《TITAN WARS》的故事背景是2092年土星的最大衛星——泰坦，在這個衛星上有一個非常大的採礦場——LAGRANGE，這個礦場本來一向工作順利的，可是一天突然發生離奇大爆炸，為了此次的大爆炸，逮屬杜林遜宇宙基地的特殊軍事機關ESCS的精鋭部隊「α・WING」便奉命前往調查，怎料在未查明真相之前，「α・WING」又受到不明來歷的敵人攻擊……

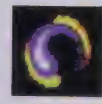
在敵暗我明的情況之下，「α・WING」的指揮官古羅絲亦束手無策，而且「α・WING」的基地杜林遜宇宙基地更遭到敵人攻擊而被毀，這時，「α・WING」的隊員已是毫無緩助，主角便要負起查出真相和將敵人消滅的重任……







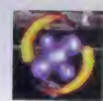
遊戲之中玩者可以取得的ITEM



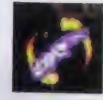
SCATTER——這是一種高擴散性的回旋彈，在攻擊時會向外圍擴散，可以對敵人作遠程的攻擊，而且連吃多個可以使武器威力增大。



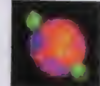
SAIBER——這是一種可以由玩者自由操控的武器，這種橢圓型的武器每次可以射出數發，而且在射出之後可以由玩者以十字掣自由控制。



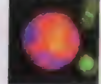
DETONATING——這是一種內置有爆炸裝置的炸彈，在這炸彈的爆炸範圍內的敵人一定會被消滅，玩者按B掣將爆炸射出，放B掣便會爆炸。



TRACKING——在眾多的武器之中，只有這種是有追縱裝置的。這種棒狀的武器在發射後會散射出多發的追縱火箭，多吃可以增加火箭數目。



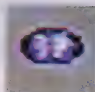
SHIELD ENERGY——看名字已知這是戰機保護罩的能源補給，可是這是非常小量的補給，只可以給戰機很少的支緩，所以用途不大。



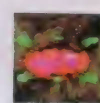
DOUBLE SHIELD ENERGY——這ITEM是可以為戰機補充大量的能源，可以為戰機帶來一定程度的支緩，也可以使玩者「玩者玩得耐一點」。



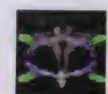
1 UP——相信所有讀者也一定會知道這是怎樣的一個ITEM，在遊戲之中，玩者取得這ITEM之後，可將機數加1，機數最多可以加至9。



INVISIBLE——這個便是無敵的ITEM，在取得這個ITEM之後，玩者的戰機在一定時間之內會處於無敵狀態，可是機體撞地依然會受損，小心！



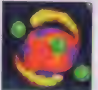
能量綿——這可是一個兩用的ITEM呢！因為這個ITEM是可以給玩者一定時的安全，而且更可以為戰機的防護罩補充能源，可謂好使好用。



CLOAK——在一定時間之內，敵人不可以追到玩者的所在，這樣玩者便不會被敵人「苦纏」，不過這ITEM並沒有保護的作用，戰機依然會中彈。



MISSLE UP——這是為玩者補充飛彈的珍貴的ITEM，因為在遊戲之中，這種MISSLE根本可以算是「大彈」，所以如果可以儲有9發的話便可安心。



SUPER CHARGE——這便是可以將所有能量加滿的ITEM，由於這是非常珍貴的ITEM，所以不會經常出現，而且出現的地點通常比較「刁鑽」。

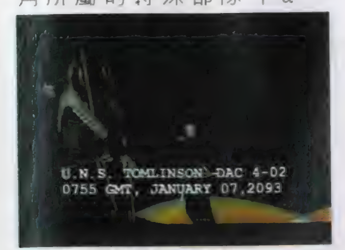
<STAGE ONE>

這是玩者（主角）初次來到這個基地（杜林遜宇宙基地），來到這個基地不久便有任務了，因為在採礦場LAGRANGE發生離奇的爆炸事件，使整個採礦場也化為烏有，受到上級的指派，主角所屬的特殊部隊「α．WING」便要出動前往此採礦場調查事情的始沒。

因為這是第一版，所以敵人的數目也不是太多，而且攻擊力亦不是太強，而最常見的是「塔型」物體，這是遊戲之中非常常見的物體，玩者盡可能要將塔打下來，因為在塔內可能會有ITEM的，而且大多數是武器。

這版其實可以算是TRAINING STAGE，在這版中，玩者應盡量了解戰機的性能，而且要適應在遊戲之中的地形，這樣對其他的任務會極大的幫助。

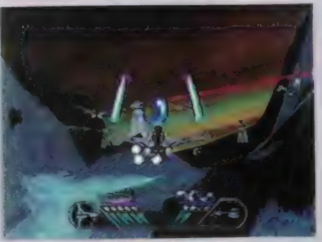
這版的BOSS是一部巨大的戰機，玩者先要將小型的戰艇擊沉，之後巨大戰機便會露出水面，這巨大戰機的武大致只有兩種，一是火球彈，另一種則是上下發射的擴散彈。



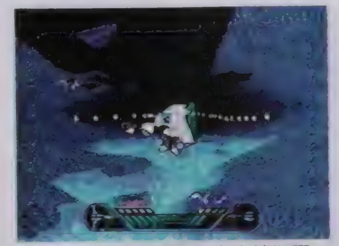
■這便是杜林遜宇宙基地。



■這便是最常見的「塔」，內裏可能會有ITEM。



■不要被那些紅色光線射中。



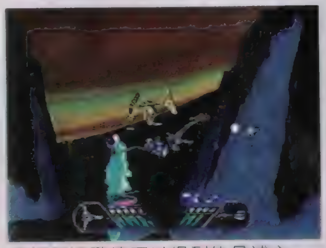
■小心由塔射出來的兩方向擴散彈，直攻中央便成。



■在兩旁的炮台火力驚人，小心！



■由水中跳出來的敵人會令玩者防不勝防。



■打倒這戰機可以得到能量補充。



■這版的BOSS——巨大戰機。

<STAGE TWO>

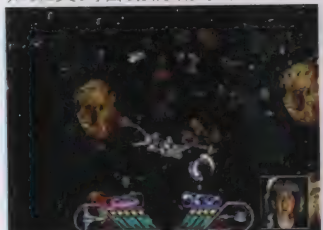
由於主角喜愛獨斷獨行所以不受到同伴的歡迎，而且亦受到上司的責備。在基地之中，眾人收到在採礦場逃亡者的最後通訊，從通訊中，眾人推斷事故可能是由電腦所造成的，所以特種部隊又要再次出動。

這次的目的地是土2星的第7惑星HYPERION，逃生船便是因為受到這裏的攻擊而失去聯絡的，所以在進入這個惑星之後，玩者便要向這裏的電腦作出調查，這亦是今次的任務，不過，如果受到自動防衛系統攻擊的話，玩者便要將之毀滅。

在到達HYPERION之前，在宇宙空域便受到戰機的攻擊，不過在這個空域之中亦有相當多的物資可以取得的，只要玩者依照一定的路行動的話，可以找到這些被殞石包圍着的ITEM了。這版的BOSS是一隻二足步行機械，他的活動能力非常高，而且放出來的火炎攻擊非常厲害，這機械更會倒轉在岩上方行走，所以攻擊時要多加注意。



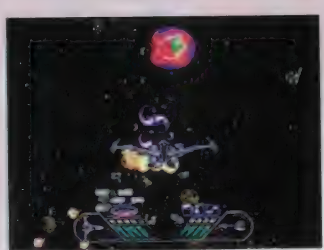
■主角與同伴產生不和。



■在殞石中的ITEM。



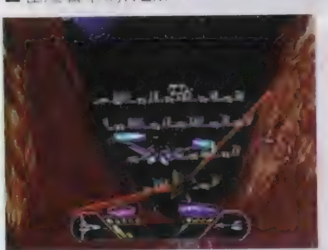
■取ITEM時亦要注意全。



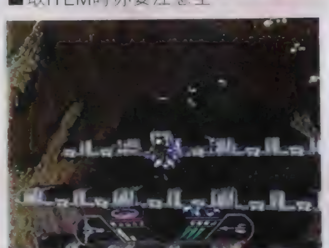
■下方的敵人速度奇高，要多加注意。



■此方形物體是不能打破的，只有避開。



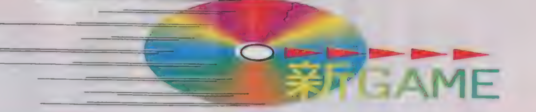
■只要擊中中心點，這轉動的三角便會停下。



■進入山洞後要小心上下的阻礙物。



■二足步行的BOSS。



<STAGE THREE>

和上一版一樣，在進入這次的目的地——土星的第三惑星TETHYS之前，玩者又要穿過繁密的殞石地帶，而同時，在這殞石地帶之中，有着非常多的補給用ITEM和武，所以玩者切勿亂飛，以免失去這些重要的物資。

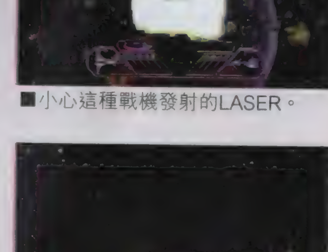
在這片白茫茫的地上，玩者所面對的敵人越來越厲害，而在這版之中敵人的攻擊力大大增加，而首次出場的機雷是非常厲害的，而且玩者一定要小心那種閃光彈，閃光之後玩者會眼前一白，可能會因而被敵人擊中。

在進入山洞之後，玩者要面對的是敵機的攻擊以及高低起伏的地形和突出的刺針，不過，並非所有的也是刺針，有一部份是冰柱，是可以打碎的，玩者一定要好好認清楚，而在末段，更會有上下間斷出現的刺針，玩者常小心應付。

在這個洞穴之後，又要進入第2個洞，在這個洞之中，敵人的數目更多，而且有大量冰柱，小心！BOSS是大眼一隻，只要攻擊中心點便成，但是要小心他的光球攻擊。



■生還者的通訊。



■小心這種戰機發射的LASER。



■機雷是非常恐怖的，小心！



■那些圓形的閃光彈一被擊中便會發出強光。

■小心上下出現的刺針。

■在戰鬥中也不妨看看美麗的風景。



■第2個山洞真是恐怖。



■BOSS大眼一隻。

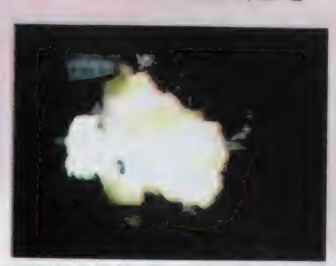
<STAGE FOUR>

不得了！杜林遜宇宙基地受到不明的攻擊而爆炸了！而且一名隊員更在此事故之中犧牲，眾人雖然感到非常的悲傷，不過依然要繼續未完的任務，這次的任務是要前往在土星第4惑星DIONE上的基地。

在這裏的防衛簡直可以說是恐怖，無論敵人的戰機、砲台也是比以前多出數倍之多，所以一定要非常小心！

除了是敵人多之外，地形亦是一個非常大的問題，因為在此版之中，玩者要面對的是高低不平的地形，而且有很多的分支路，亦由於光線不足，玩者會感到視線不清，很易會機毀人亡！

進入第2個山洞，最主要要注意的是山洞的地形，其他的可以如常的進行。通過了山洞之後，又要穿過太空了，放心去吧！到了終點便會見到這版的BOSS，由8機組成的，他們的不同組合會發放出不同的武器，最佳的對付方法是專攻一部機，逐一擊破。



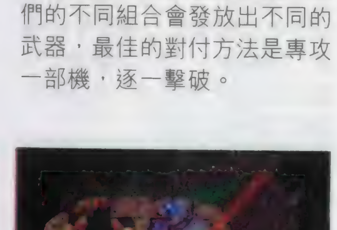
■這便是杜林遜宇宙基地的下場。



■小心像鳥般會飛的敵人。



■在支架上的砲台一定要盡快消滅。

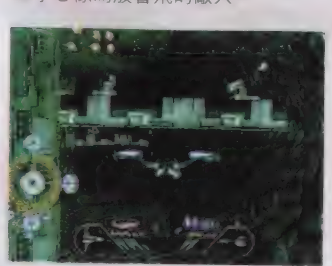




■這些鐵門是要打開的。



■小心這些向上發射的砲火。



■小心被閃光彈「撞死」。



■這是在太空中最後的ITEM了。



■8機一體的組合式攻擊。

<STAGE FIVE>

這個MISSION的主要目的是要擊毀敵方的軍備補給，所以，玩者一定要有心理準備將要面對的敵人是前所未有的多而且強悍。戰鬥發生的地點也是在土星的衛星上，而這次的衛星是RHEA。

在這版的前段，敵人多是地面上的部隊，所以如不想戰鬥的話，大可以高飛避開，而由中段開始才是真正的開始，玩者要面對在山洞內的刺針攻擊，避開的方法是中、左上、左下、右上、右下、左上、左下、右上、左下、反時針方向旋轉，這是第1個山洞的；而第2個山洞前8個一樣，而後面的則是「亂出」，到時便要「食自己」了。

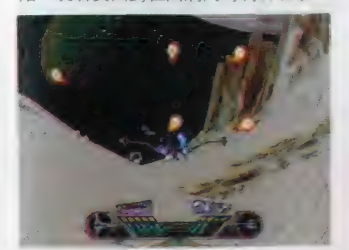
最後一個洞是要聽指示去個做的，飛的方向依次序是左、左、右、右、左、右，之後便會見到BOSS，這條「大蛇」的每節也要攻擊，玩者不應跟在他後方，應在他側面攻擊。



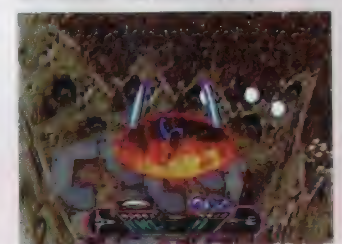
■先吃一些補品吧！



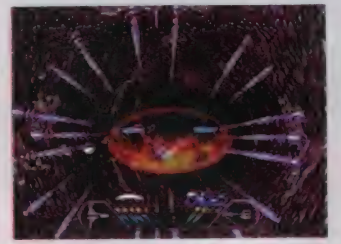
■在這裏高飛避開敵人。



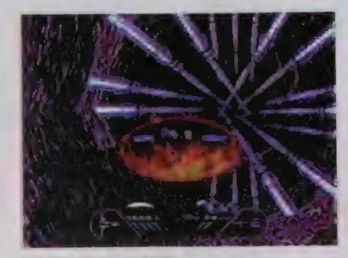
■再低飛將敵方的坦克擊毀。



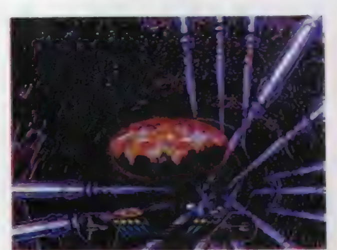
■在進入第1個洞可以取得能量綿。



■第1個保持中位飛過。



■第2個向左下飛。



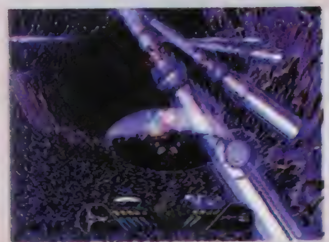
■第3個向左上飛。



■第4個向右上飛。



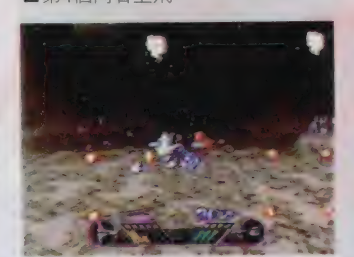
■第5個向右下飛。



■之後便是反時針方向的飛。



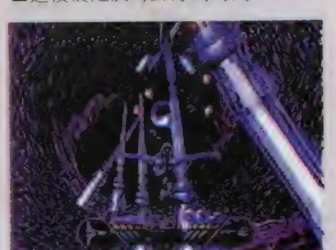
■出洞後小心小丘上的砲台。



■小心第2個山洞前的砲火。



■這洞的每一段也由鐵門封着。



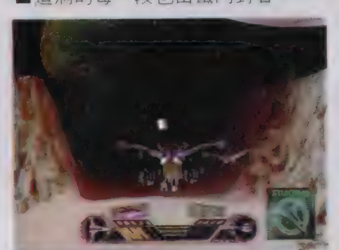
■亂出的刺針，危險！



■出洞後小心空中的敵機，用MISSLE吧！



■先是空中，着便是敵人的地面部隊。



■過了這關便會再見到隊友。



■小心在地面的坦克，非常危險。



■這便是分支路的開始。



■跟看這部機以避開所有敵人，不過……



■出洞後……又要小心山上的砲台。



■BOSS大蛇一條。





精靈王紀傳

BY：FUKUDA

SS

製造商：SEGA
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

ARPG　MEM

故事背景

從前，曾經出現過一個精靈界「杜亞」，在那裏發生過一場激戰。擁有象徵掌管萬物的「金腕輪」的是世界的守護者「精靈王尼哈魯」；而擁有象徵創造萬物的「銀腕輪」的是絕對的破壞者「魔人阿基度」。由於這兩股分屬正義與邪惡的力量在抗衡着，整個「杜亞」區域有好幾次被戰慢所帶來的震憾衝擊起來。

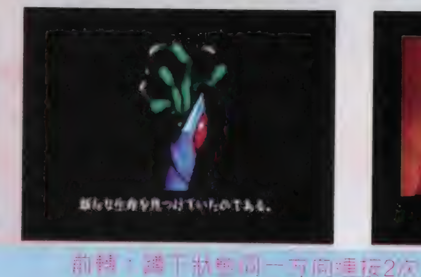
經過一輪超激戰後，這兩股相反的力量終於消失於世上。而兩人擁有的力的象徵——「金腕輪」與「銀腕輪」——亦在主人消失後相繼在「杜亞」上的某處失踪。

歲月如飛，有關這場壯大的戰役已開始從人的記憶中溜走，餘下的只有所謂「傳說」流傳在後世。在精靈界「杜亞」，人們已進入了一個和平的新時代。

可是，在世上是沒有永遠的和平的。存在於「杜亞」的黑暗力量開始出現，同時間兩個腕輪亦在不知不覺間再次醒覺起來。一直期待着精靈王再次出現的老戰士「奧丹」，將收藏良久的「金腕輪」交給擁有着偉大的「精靈王尼哈魯」血脈的次代精靈王里昂，希望他能守護精靈界「杜亞」。

至於另一方面，「銀腕輪」的主人……







基本操作

START：狀態畫面轉換
十字掣：主角移動／角色轉向／道具拾起／命令選擇
A：精神球發射（精靈召喚）／精靈操作
B：攻擊／對話／取消命令
C：跳躍／命令決定
X：能量球發射（要先取得魔法武器）／精靈解除（連按2下）
Y：投擲炸彈（要先取得炸彈）
Z：[illegible]
L：在障礙物後確認主角位置（放手解除）
R：蹲下

特殊操作輸入法

急跑（DASH）：同一方向連按2次
前轉：蹲下狀態同一方向連按2次
跳躍攻擊：跳起後連按B（3至5段）
俯伏：蹲下狀態按C，在一定時間內可避開攻擊
小攻擊：B（短時間）
大攻擊：按B（長時間）後放手
低位發射精神球：蹲下狀態按A

初期必殺技輸入法

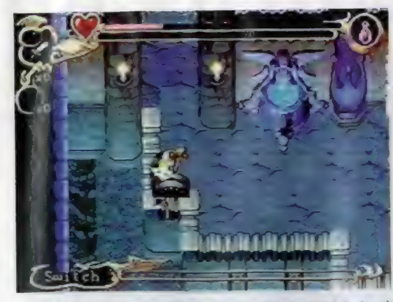
前衝刺突：短劍裝備時，急跑中按B
旋轉之刃：短劍裝備時，十字掣一回轉後按B
車輪轉：短劍裝備時，按前、後、前加B
高位發射：弓箭裝備時，按住B後拉弓（瞄準）
亂箭：弓箭裝備時，按前、後、前加B
碎木擊：杖裝備時，按前、後、前加B

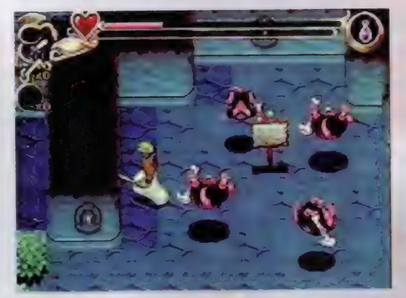
序章 精靈王之旅立～水之神殿篇

故事一開始，主角——精靈王後補一號里昂（**レオン**）被其師匠，老戰士奧丹（**オーダン**）訓話：「里昂啊！經過長時間的修煉，你的實力已經到達了很高的境界呀，而我的『杜亞（**トア**）式格鬥術』亦已經完全傳授給你了。雖然現在這裏好像很和平，不過由於『精靈王』尚未出現，故此這個和平局面是否長久仍不得而知……」接着奧丹把代表着精靈界杜亞，象徵着

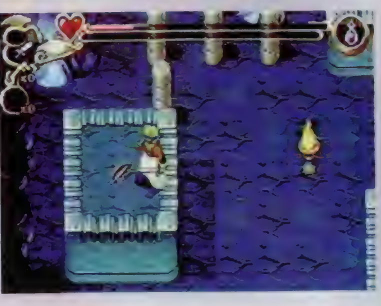


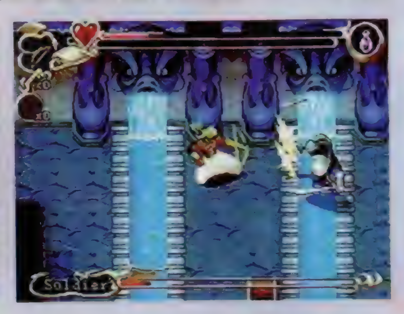






「精靈王」之「力」的「金腕輪」交給里昂，並叫他到村裏的「水之神殿」去找「水之精靈迪度（デイト）」做同伴，作為踏上「精靈王」修行的開端。奧丹並叫里昂一找到迪度後，便要立即回村找他。打探過村中的各項情報後，里昂從村子南方的樓梯走到位於村子地下的「水之神殿」，臨行前可在樓梯口的魔法陣SAVE。





在地下室開啟機關令鐵門打開後，里昂便正式進入神殿範圍內。在前方發現了一塊大石，原來是用作跳上較高位置的踏腳石；接着把另一機關開動，便可從浮板移動到另一平台去取得「巨人薑」，一種能令身體暫時巨大化的道具。在下一層發現了一塊指示板，上面寫着「小心頭頂」四個大字，就在這時4隻洞鼠從天而降，里昂連忙把它們殲滅後出現了一個寶箱，裏面裝着很多芝士。在左邊有一個高台。要以上方流下來的巨石作跳台才能到達，上面的石柱有短劍絕招「旋轉之刃」的情報。向右行不久發現了一個水壺，只要把它向下推後，以石柱作跳躍點移動到旁邊的平台去，可取得弓箭LV.1。



里昂在右面畫面發現一名士兵正看守着鐵門，可是他並不會主動進攻，因此只需要用弓箭便可打敗他，並打開了南方的鐵門。在門後又有一鐵門，破解方法是先DASH跳到左邊的機關，啟動它後便可乘坐浮板到右下方的平台，再打碎草叢後便發現開門的機關。邪道方法是先按R蹲下，慢慢爬行到右上方浮板的底部，然後垂直跳起便可跳到浮板面，再DASH跳向對岸即可。在前面發現一扇門，可是機關被兩道火柱擋着，只好用弓箭技「高位發射」瞄準機關即可。

進入門後，里昂前面出現了一隻紅色大怪物，看見他後便立刻跑掉。當里昂向前行時，忽然聽到一陣呼喚聲，告之可以使用精神球SPIRIT BALL（A掣）。里昂接着以精神球射向那尊人形石像，彷彿像給予它生命一樣，原來石像上所雕刻着的是第一代「精靈王尼哈魯（レハール）」的模樣，它對里昂說「水之精靈」現身處於後面的房內；臨行前他先在魔法陣回復體力及SAVE。當他一入房便發現頭目UNDINE，只需看準它跳起時所濺起的波浪便可輕易獲勝（畢竟是第一關哩）。打敗它後，里昂便在後面房間發現「水之精靈」迪度，召喚方法是向水系物體（水柱、瀑布）放出精神球便可。

火神降世～炎之神殿篇

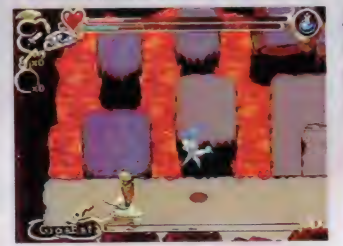


里昂返回村莊後，當他告訴奧丹在神殿中出現正體不明的怪物時，奧丹感到非常不吉利。就在這時，村子突然發生地震，奧丹認為這兩件事一定有直接關係的；而由於目前里昂還未正式擁有「精靈王」的實力，所以奧丹便叫他先到村子東北方的「炎之神殿」去，找精靈「伊弗里特（イフリート）」做同伴。里昂聽罷後便從南面樓梯往村子的出口去，現在看守大門的人得悉是奧丹叫里昂出去，因此便打開大門。他在村外樹林發現一塊寫着「東→炎之神殿」的木板，接着可到一塊平台上取得水之寶石（アクアマリン），作用是提升水之精靈的等級一級。沿着一路上的指示板與石路，里昂很快便到達炎之神殿。

首先，召喚水之精靈然後將4條水柱冰結，再蹲下把右邊的低位水柱凍結，便能跳上較高的平台，再以4條冰柱做跳台就可到達位於左邊的藍杖（杖LV.1）。到了下一層他發現了一度鐵門，只要把三隻骷髏全部打倒後便可。要開啟通往下一層的木門，先往右邊經過一輪石台，便能取得一條鎖匙，用這鎖匙來通往下層。



在下層先往右邊去，在最左上方里昂發現一條寫着「在木內藏有鎖匙」的情報，要取得鎖匙的方法是先裝備杖為武器，然後使用杖的必殺技──碎木擊（前、後、前加B）將大木打碎，取得內藏的鎖匙；同樣道理在前面出現的大木亦可用同樣方法取得內物。里昂往右邊去發現一鐵門，先在魔法陣SAVE然後走入殿內，他發現了本關頭目：巨型坦克OGRE TANK。攻略法是趁它仍未降落到地面時，不斷跳起打它，此舉可減去其四份三的HP；待它一降落變成坦克形態時，屈它埋牆邊狂打，不一會便可取勝。打敗它後，里昂便到北面房間取得「炎之精靈伊弗里特」。離開後，他在神殿入口遇上一名村民，告之村裏發生了事故令眾人倒下，里昂便急急趕回村去。





後事如何，且看下期《THOR精靈王紀傳》攻略篇



淨係睇封面都唔知佢係乜嘢一隻S.S.CD

GAME WARE



史上第一隻雜誌式SATURN CD！

GAME WARE是甚麼？

GAME WARE其實是由SEGA及GENERAL ENTERTAINMENT這兩間公司合力開發的一隻於SEGA SATURN中使用的雜誌式CD，而且是以季刊形式推出。基於這是一隻雜誌形式的CD，所以其內容是比較着重資訊性的。雖然它跟SATURN有着重要的關係，卻不會獨估一味的只是報導關於遊戲機界的事情，於CD中也會加插一些年青人有興趣的資料，例如最新西片介紹、日本及歐美流行曲情報等，再加上一些流行物品的購物指南，可謂包羅萬有。

GAME WARE中的6個部份

於GAME WARE中是共有6個部份的，分別為：

「SEGASATURN MASTERIECE COLLECTION」(名作精選)

這是GAME WARE編輯部將一些他們認為是好GAME，而又可能被人忽略了的作品介紹給各玩者之一個地方。就以今期為例，就介紹了一個由美國人開發的超華麗波子機遊戲。

「INTERACTIVE ADVERTISING」(互動式廣告)

所謂互動式廣告，簡單來說即是GAME一隻。不同的是，製作這類遊戲的目的，是要令到玩者進行遊戲時，可達到宣傳商品及推廣業務的效果。基於製作成本的關係，所以這類GAME的內容都是比較簡單的，而且商業味也頗重。

「DIGTAL GALLERY」(影像陳列室)

於這個部份中，玩者是可以一口氣看齊收錄於這隻CD內的所有CG動畫及電視廣告，非常有趣。由於在碟內所收錄的廣告也不少，而這也意味着它是一隻不折不扣的雜誌。

「SHOPPING」(購物指南)

不要以為這只是一般的購物指南，於這個部份中的所有商品，都是可以讓玩者用郵購方法買下的！方法很簡單，只要填好隨CD附送的郵購表格便可，不知可否作海外訂購的呢？

SERIAL GAME(連載遊戲)

《GAME WARE》的重點之一，就是這個SERIAL GAME。所謂SERIAL GAME，是指於這一個部份中所出現的3個迷你遊戲，是會於下期的《GAME WARE》中繼續出現的。這部份最吸引人的地方是那些故事性強的遊戲，當玩者投入遊戲後，就會令他有追看着漫畫的心理，繼而其待着下期《GAME WARE》的來臨。

INFORMATION(資料庫)

於這裏共收錄了3種不同類形的資料，分別是「GAME」、「MOVIE」及「MUSIC」。當然大家最關心的就是關於遊戲的資料啦，而筆者亦會為大家詳細介紹這部份。

收錄於本CD內的CG動畫

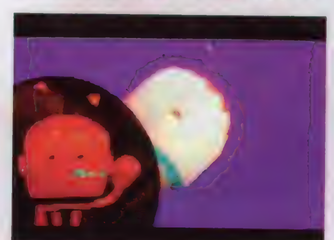
















「INTERACTIVE ADVERTISING」



HG CUP

這是日本規模非常龐大的一間化品公司—資生堂所特約的一隻互動式遊戲。而製作這遊戲的目的，是為了推廣其旗下的一種頗新的產品—HG定形噴髮膠。由於這類產品的對象大部份是一班年青人，所以以遊戲這方式做推廣是非常適合的。那麼這遊戲是怎樣玩的呢？其實這只不過是一隻系統非常簡單的動作遊戲，玩者於遊戲中是要控制一隻於冰大陸迷失方向的企鵝，而且還要於這冰大陸內找尋有用的道具去幫助自己過版，是非常有趣的一隻動作遊戲。







TELECOM TOWN



這是日本其中一間電話公司—日本TELECOM所特約的一隻孩C戲，所要推廣的產品正是這公司剛推出於市場中的兩款新式電話咭，還有一個可提供資訊服務的電話號碼。而故事是説一位現在還於幼稚園的一位小朋友—阿守有次獨自跑到街上，卻突然被拉進異世界的街道中，而且這裏還是危機滿佈的哩。而玩要做的，就是要控制這位阿守，令他可以重回媽媽身邊。而於遊戲中有一點是非常重要的，就是電話亭。（不是用來變身）玩者可以用阿守手上的電話咭打0088這電話號碼來取得情報。







SERIAL GAME



VIVID BOY的大冒險

這是一隻集合了點點解謎性的動作遊戲，是很考玩者的思考速度，而且遊戲性質還有點像《自殺仔》。故事是説於未來的太空上，一位名叫VIVID BOY的男子因為看到了宇宙女王在享受日光浴時的樣子，所以就被關進牢裏。而玩者要做的，就是要將VIVID BOY從一個大細跟界王星差不多的星球上拯救出來，而拯救的方法就是取去星球上的所有寶石。由於阿VIVID BOY不是直接由玩者控制的，玩者只可以改變星球上的道路之方向，令他自己跑去取寶石。而VIVID BOY並不是完全不受控制的，玩者是可以令他作快走、走回頭及發射武器的。



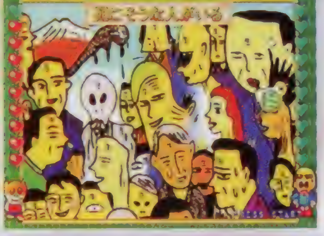




漢字探偵事務所



需要玩者擁有鋭利眼光、敏捷身手及對漢字有一定認識的一隻遊戲，而且本GAME的最大好處是可以四人同時進行遊戲。那麼其實這是一隻怎麼樣的遊戲呢？於遊戲畫面中其實只是一幅七彩繽紛畫，然而於畫中卻出現很多中文字，而且看來都是同一個字來的。但其實已經有一個不一樣的中文字混了進去，那麼玩者就要將那唯一不同的中文字找出來。而且這遊戲是有時間限制的，如果所用的時間愈少，所得的分數就會愈高。由於所混了進去的中文字跟其他的字非常相似，好像在一堆「星」字中找一個「皇」字，實在不是一件易事哩。






SERIES OF DREAMS





在全隻CD當中，筆者最為欣賞的，就是這個遊戲。筆者欣賞它的地方，不是在於其遊戲性，(因為這GAME的遊戲性也不是太高)而是欣賞幕後製作製作真人片段之人員的那份心機。

而且作為一個連載GAME，有較強的故事性是需要的，令玩者有追看電視劇或漫書的感覺，而這隻《SERIES OF DREAMS》就有這個條件。

那麼其實這是一隻怎麼樣的遊戲呢？話説在這世間上有一對感情頗要好的小情人，男的叫阿明(老土)，女那方面叫祥子。有一天，阿明約了祥子到一間COFFEE SHOP中談天，而於祥子還未到來時阿就在這裏結識了一位名叫阿惠的女孩子，(花心漢！)還跟她談上了，就在這時祥子到來，哪麼怎樣跟祥子解譯好呢？這時玩者就會變做阿明，而且還可以選擇不同的語句來跟她們對話，影響故事發展。而遊戲中是會出現大量真人片段，而且質素跟一般日本電視劇無異，但對日文不大靈光的玩者可能會減低其投入感。

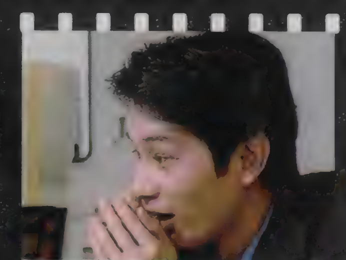










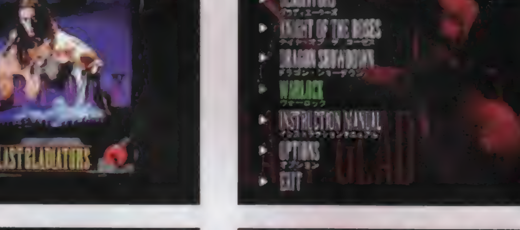




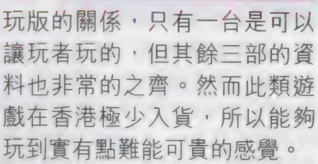
SEGASATURN MASTERIECE COLLECTION

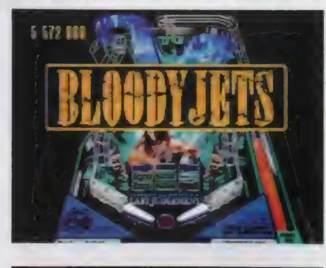
於今期的名作精選中，就有一隻名為《LAST GLADIATORS PINBALL》的波子機遊戲，而且還可讓玩者試玩下。由於這是一隻由外國人所開發的遊戲，所以各玩者對它比較陌生也不出奇，但這亦是GAME WARE編輯部介紹此GAME的主要原因。除了可讓玩者試玩的部份外，還會有關於此遊戲的各類設定資料，例如波子機各部份的特寫介紹及可取得的分數等等，可謂非常詳盡。然而於此GAME中是共有四台波子機的，但由於這只是試玩版的關係，只有一台是可以讓玩者玩的，但其餘三部的資料也非常的之齊。然而此類遊戲在香港極少入貨，所以能夠玩到實有點難能可貴的感覺。



















「INFORMATION」

對抗性遊戲

於今期的《GAME WARE》當中一共介紹了四套電影，其中一套就是由名模仙迪所主演的「對抗性遊戲」。除了收錄一些電影片段外，還有幕前幕後各工作人員的資料及一少段對話，看來非常真貴哩。

VAMPIRE

大家不要誤會，這並不是《魔域戰士》，而是由太迪梅菲所主演的一套西片來的。於今期的《GAME WARE》中不但介紹了這套最新的「VAMPIRE」，而且還將過去很多有關的彊屍的資料收錄在內，而且也十分詳盡。

MUSIC



也許流行音樂對時下的日本青年人有着非常重要的影響，所以在《GAME WARE》的資料庫中，音樂似乎佔據了不位置。由於日本人多多少少有點崇洋心態，所以關於外國樂壇的消息及介紹也頗多。而在其中一個塼欄「SPECIAL GIRL POP」中，便介紹了大量日本及歐美地區的女歌手，當中當然包括筆者非常喜歡的森高千里啦。









PANZER DRAGOON 2

跟上一期《遊戲誌》所介紹的《FLASH SEGASATURN》一樣，都有一隻GAME的資料是非常詳盡的，這今之要介紹的就是那隻極華麗的3D SHOOTING GAME—PANZER DRAGOON 2。而這些資料共分為四個部份，分別為「配樂欣賞」、「人物興意念」、「製作者訪問」及「龍之成長過程」。

於「配樂欣賞」中，玩者可以聽到《PANZER DRAGOON 2》中的其中一小段B.G.M.。如果玩者按去「人物興意念」的話，就會有多三個不同的元素可給玩者選擇的，分別為「世界背景」、「出場角色介紹」及「主角介紹」。在「世界背景」中，會介紹遊戲中出現的各場景及其歷史背景。而於「出場角色介紹」中，就會有一些於遊戲中出現的戰艦、怪獸等等的資料。而「主角介紹」則是收錄了主角及他的龍之資料。

在「製作者訪問」中，是共有12條問題的，而製作總監近藤智宏先生亦會為大家一一解答，不過不懂日文的玩者就會聽得比較吃力的了。

而最後在「龍之成長過程」中，是會講及那條龍於每個成長階段之特性。



















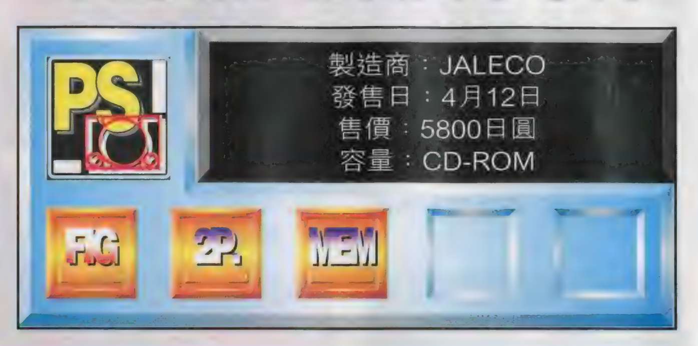








是2D還是3D？SLAM DRAGON



3D版的《龍爭虎鬥》？

遊戲簡介

JALECO這間遊戲廠商一向是以多元化發展為目標的，很多類型的遊戲它都出過，例如SHOOTING、SPORT、RACING等等，甚至是曾經被禁止於香港營業的《SONIC MAN》這類可測試玩者力度的大形機也推出過，可謂頗為非常多元化的遊戲廠商。然而筆者就覺得這間廠所推出遊戲種類雖多，但真是非常出色的作品就比較少。而今次他們於PLAYSTATION所推出的很像3D POLYGON的格鬥遊戲《SLAM DRAGON》，又會是怎麼樣的遊戲呢？這會否令各玩者眼前一亮呢？

而基本上此格鬥GAME的遊戲系統是會跟大部份格鬥遊戲的有點點的分別，而且以初學者而言，在操控上可能會遇上一定的困難及不大習慣，然而在玩者可以在KEY CONFIG中使此GAME的操控難度減低，而這亦是在開GAME前必做的。

遊戲系統簡介

回轉

由於本GAME的背景是以3D POLYGON來造成的，所以是能夠做出背景360度回轉的效果。而玩者只要在戰鬥中按↑＋△或↓＋△，其控制的角色就會向背景內轉或向鏡頭的方向轉，將背景的回轉效果發揮出來，情況就跟《鬥神傳》的滾來滾去差不多，但其流暢度就真是差得太遠了。然而玩者有一點要注意的，就是按△鍵時可能會變為挑撥，使角色不能作回轉的動作。

按鍵防禦

在大部份的格鬥GAME的中，都是以拉後將角色變為防禦狀態的。然而於《SLAM DRAGON》中就不同了，這是需要玩者按○鍵來使角色變作防禦狀態。當然，這樣的遊戲系統會使某一些玩者不大習慣，那麼就要花一些時間去熟習一下了。

三類必殺技

在本遊戲中每一位角色也擁有三類不同的必殺技，分別是「打擊系必殺技」、「組系必殺技」及「超必殺技」。讓筆者在這裏講解一下它們的分別吧。其實就是由一連串拳腳攻擊來組成的必殺技；而「組系必殺技」亦其實即是投技攻擊，而某一些「組系必殺技」由於攻擊力頗大，故其輸入亦比較困難；而超必殺技就是要那條超必BAR全滿才可使出的必殺技，當然其殺傷力也是最強的。

DOWN攻擊

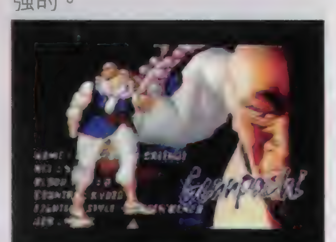
現時很多格鬥GAME也曾加了「DOWN攻擊」這攻擊方法，而這隻《SLAM DRAGON》亦不例外，而用法也非常簡單，只要玩者在對手倒地時按→＋□便可。

超必BAR

當玩者成功地防禦到對方的攻擊又或者按△鍵作挑撥的話，那條超必BAR的數值就會增加，儲滿後便可使出超必殺技。





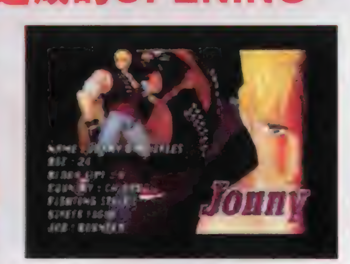




由POLYGON所造成的OPENING









各人物介紹

祖兒

以一身街頭「爛仔」打扮為造形的祖兒，一看他的外形就知道他會是一個主角形的角色，然而這位人物也是頗好用。就以招式而言，他有很多「打擊系必殺技」也可以做成多下攻擊，好像「LEG CRASH」及「LEG HURRICANE」便是。而他的超必殺技「TORNADO CRASH」更是一招亂舞技，而且會把對手升上半空，曾加追擊機會。





艾利

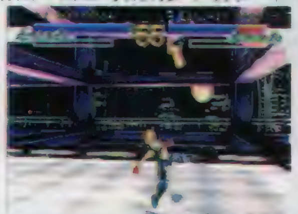
以造形來說，艾利應該是一位忍者來吧，然而他其實亦是一位不論在攻擊力上及速度也是頗為平均的一位角色。遠距離攻擊的話，他有飛身踢「JAMP REVERSE」，近距離的話，玩者可多加使用那招「KNEE STOOPPING」，不但容易使出，而且HITS數非常多。另一方面，其超必殺技「DRAGON SIDE KICK」最好是在埋身時才可用，不然很易被對方避開。





阿曼達

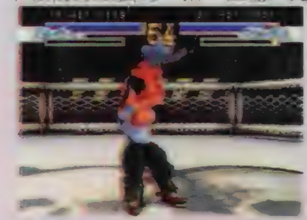
造形頗為性感（肉感）的阿曼達，不要以為她是女性其攻擊力就會減低，相反由於她有較高的速度，所以只要被她攻擊到一下的話，便會被連消帶打的攻落去。然而筆者覺得如果使用她時有數招是可以經常使用的，這就是「CRASH STOP」及「COUNTER SIDE KICK」這兩招不但易出，而且可做成多下攻擊，但小心使出時會有空隙被敵人攻擊到。

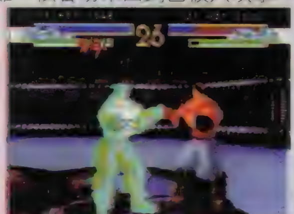




迪高

一看他的造形就知道這是一位投技形角色來，那當然其組系必殺技是非常的多，然而其速度是比較低的。另一方面，他所有的必殺技之攻擊範圍也是非常的短，除非是跟對手作近距離戰，不然要給對方做成傷害也十分困難。而他的超必殺技「HYBRID BLASTER」是全隻GAME之中殺傷力最強的一招，但輸入比較困難，很容易未出到已被人攻擊。

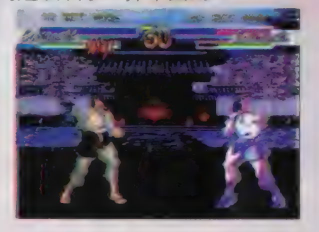




大炎待源八

這位類似和尚的大炎待大叔，體形也相當巨形，所以他是一位速度低，而攻擊力高的角色。就而攻擊模式而言，他的必殺技是以體當技為主，（即是沖向敵人用身體作出攻擊），而且大部份都要儲氣，這多多少少也會減低他某一些必殺技的可用性。而比較好用的一招，可說是「飛行二段中足蹴」，這招是可以作多HITS的連續攻擊，非常實用。





王偉龍

看看上期王偉龍的出招表，甚麼蛇形刁手、貓形蛇拳，也許跟《鐵拳2》的雷武龍一樣，其人物之創作意念是來自成龍吧。至於他的攻擊模式方面，大部份是以奇襲攻擊為主，而且假動作多多，使對手不知你是作上段攻擊，還是作下段攻擊。不過如果遇上的是電腦選手的話，他會很容易地估計到你的攻擊模式。然而他的連打技也頗為實用，在埋身時可屈到對方不少體力。





巴利斯

呀！又是黑人又是梳着「公仔麵」髮型，還以為是對着《REAL BOUT 餓狼傳説》中的BOB WILSON哩。而這位巴利斯的腿系必殺技是非常利害，而且專攻對方的下段來攻擊，速度也不弱，會殺對手一個措手不及，而那招「GUISE STEP」便是共中的表表者。另一方面，他的超必殺技「MILLION THRUST」亦非常利害，他會不停的作下段攻擊。





市之內瀨理緒奈

初初聽她的名字，還以為會是一個很可愛的女孩子，之不過原來她是一位女摔角手來的！正由於她是摔角手，所以其投技招式是不會比迪高的少，而且殺傷力也不弱，但輸入方面就比較困難。然而她就會比迪高好用，因為其招式的攻擊範圍是比較大，例如「ELBOW TACKLE」及「MISSILE KICK」也是非常好用的招式。而跟對手打埋身戰時，可使用能攻擊到敵人兩下的「DOUBLE MOON SALT KICK」，做成頗大的傷害。







KOWLOON'S GATE
九龍風水傳



小黑



居於龍城飯店二樓的女孩，自小被當成男孩子般養育，多年來一直在搜尋失踪了的姊姊。最近她便在夢中遇見其姊姊，在夢中她予言了主角的到來及將會與小黑相遇，究竟這奇怪的夢有甚麼暗示呢？但不論如何，在遊戲中她將會為主角解開不少謎底。

偉



九龍城中一所氣功塾的負責人，性格沉默寡言，對九龍城中所有事也瞭如指掌。在他口中得悉陰界九龍城似乎已發生了甚麼事情，不過由於性格上的慎重，故不論如何追問他也守口如瓶，不肯透露真相。

遊戲小子



九龍城中第一流的電視遊戲高手，自稱「遊戲小子」，同時亦是九龍城電腦中心中的遊戲機中心中「小子」的一員。至於遊戲小子對電腦及電腦網絡是擁有異常豐的知識的，故在遊戲中於「九龍網絡」方面，遊戲小子將會是一不可缺少的助力。

富豪



龍城飯店一樓酒吧的店主，在他眼中小黑是一個很可愛的妹子。此外他與偉一樣對九龍城有豐富的認識，故在遊戲中富豪可是一個很好的顧問，而從外表上已覺得他絕不是一個簡單的人。

李弘



於九龍城中開設當舖的人，由於本身是收集古董的愛好者，故對古董有着很深的認識。不過亦可能由於此點，所以對生意好像不大着緊，導致這個不賣那個不賣的情形出現。從外表上李弘雖比較懦弱，但實質上他可是一個重情義的人。

陰陽師



在九龍城過着隱居生活的科學家，不論身份及背景也像謎一般，處事行徑也古古怪怪兼粗心大意，但絕對不惹人討厭。此外實際上他卻是一名深藏不露的利害人物，因為其實他是擁有強力的呪術能力的，在遊戲中他可是玩者意料之外的一股強大助力。

甚麼是九[illegible]（KOWLOONET）？

在陰界九龍城中是[illegible]「KOWLOONET」的電腦網絡[illegible]以私人電腦通信，而會員[illegible]亦可作實時對話，而有興趣[illegible]與網絡。至[illegible]龍網絡的會員便是在網絡中得悉「九龍城」的存在。同時，主角在網絡中亦將要面對新的局面，而在網絡中亦會有一些看不到形態的住客。

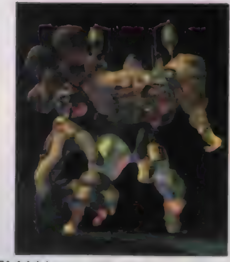


九龍・領航人眾

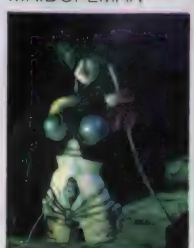
在攻略實時迷宮時，當然最好有嚮導協助玩者吧，而在九龍網絡中便有四名領隊可與玩者結成契約，並成為玩者的領航員。



BAMBOOJI



MR.DOPEMAN



HONEY・LADY



LITTLE FLY

物之怪・鬼律

在陰界九龍城的低層地區中，是有一種稱為鬼律的怪物存在的，基本上物怪是由人類所捨棄的物件形成的，當這些物件附上邪氣後便會成為鬼律。基本上物怪是不會向人類襲擊的，但玩者如不能將它們的邪氣除去的話便不能向更深入的地方進發。

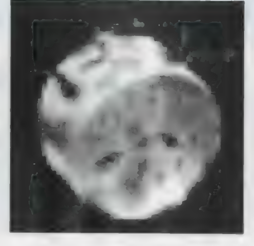


道具・對付鬼律之法

正如上文所說，玩者如不能將鬼律的邪氣除去便不能繼續前進，故戰鬥可是在所難免的，不過玩者在對付物怪時便要針對其屬性來作出攻擊，否則攻擊便會無效化。而傳統上戰鬥又怎可缺少了道具的存在，因此遊戲中玩者先要以基本的道具如「羅庚」及「風水鏡」找出該物怪的屬性，之後便要以不同的工具除去附在物怪上的邪氣。

壞時鐘

商店的主人說這是店中壞得最利害的「商品」，至於用處方面當然不是用來看時間吧。



男女兼用假髮

使用後可隨意變作男或女，以方便與不同的對像溝通。



水銀

在水銀店中玩者便可買到水銀。而在道教的世界觀中，水銀可是鍊金術中的「高級丹藥」。

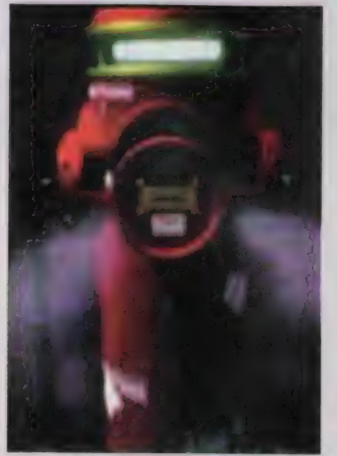


陰界九龍城與日本人眼中的香港

在「九龍風水傳」中，當玩者在街頭與人物對話時，不難發覺遊戲中的街境十分過癮，當中不少中文字在日本人眼中可能沒有甚麼問題（鬼咩，佢哋都唔識睇喇！），但在香港人眼中便十分有趣。而從這點亦可看到在異邦人眼中的對香港的印像在是甚麼樣子的，當然遊戲中的是誇張了的想像版本，但也在當中找到一鱗半爪。始終，中國神秘論加上一向被無情地渲染了多年的九龍城寨當然變成一個污煙瘴氣的世界。



這裏便是九龍電腦中心，似唔似九龍某電腦中心呢！



哇！鄧啲呀！定喺街邊的消防水掣呢……咁科幻嘅？



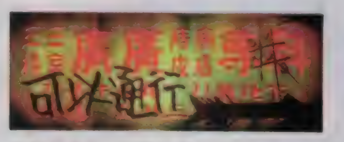
我就未見過魚檔有魚翅賣喇，而且重賣雞蓉、荔苔同腰果嘅？



天堂劇場？會唔會係尖咀某街賣呢？



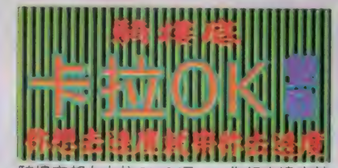
張美美婦科可能真有其人，但八婆會診所就真係嚇死人。



啲個係其中一個較似樣的招牌，不過可以通行係咩意思呢？（留下買路錢？）



九龍電腦中心就變咗電能中心，哇！飲有喺咩嚟架？聽講係咖啡屋。



騎樓底都有卡拉OK？呀……你想去邊度就帶你去邊度喺點解呢？（不法伴遊公司？）



最四正都係啲個健美中心喇，不過點解SOUTH會串咗SOUSE嘅？



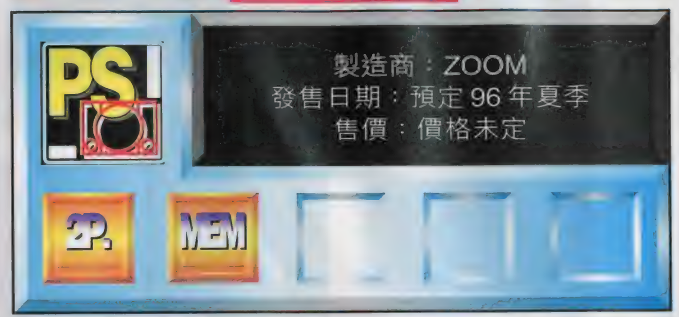
哈哈！最正都係啲個，個名十足十港島某商場，而且個公仔就至「可愛」喇。



龍津路中八重城半導體公司嘅招牌，本來都算正常，不過無喇喇爛鬼咗。



ZERO DIVIDE 2



1995年，ZOOM的格鬥對戰遊戲《ZERO DIVIDE》為PLAY STATION的玩家帶來了很大的震憾，現在，1996年，《ZERO DIVIDE》的續編《ZERO DIVIDE 2》又將會為各位帶來再一次的那來更大的衝擊！



在《ZERO DIVIDE》之中，玩者在被稱為「XTAL TOWER」的假想空間中將眾多的敵人消滅，而且在最後更將這座「XTAL TOWER」消滅了。然而，在這個空間中活躍的「攻擊性程式」並未因此而被消滅，反而，在他們離開了「XTAL TOWER」之後，他們藉自的意志而開始自我進化。



這些「XTAL TOWER」中的餘孽在自我進化的過程中，他們的「生體組織EMULATION（模擬）」吸納了不同的程式，使他們進化得更像一般的生命體。在「XTAL TOWER」被消滅之後，在「XTAL」被消的同時而在其中消失的餘孽通過不斷的EMULATION（模擬），逐漸的變成「究極的攻擊性程式形態」。

究竟為何會這樣呢？究竟他們又為了甚麼呢？這些一切一切也留待玩者在玩後便會一清二楚了。



《ZERO DIVIDE》和《ZERO DIVIDE 2》的主要分別：

• 在《ZERO DIVIDE 2》之中，玩者可以享受到1秒60格的動作出來的精采效果，動作方面將會變得更加圓滑和流暢。

• 在上集《ZERO DIVIDE》之中，在場邊的HANG（懸吊）攻擊依然健在，而且這次的《ZERO DIVIDE 2》更加入了相當歡迎的「橫向移動」，這使機體的活動性大大提高。



• 在機體方面，上集之中出現的機體將會再一次出現，而且會製作上會更加仔細，除此之外，更會加入4部新的機體（當中包括BOSS），再加上新的TEXTURE MAPPING，使遊戲的可觀性大增。當然，上集中的隱藏人物NECO亦會出現。





• 由於要切合這次機體「生體化」的原則，所以這次在機體「爆甲」後，將會露出機體的骨架，真實感會因此而大增大加。



以上只是截至3月的資料，製作人員會因應不同的意見而將遊戲的內容加以修改。



DEAD HEAT ROAD

製造商：日本物產
發售日期：4月12日
售價：5800日圓

PS RAC MEM

《DEAD HEAT ROAD》這名字是否很熟悉呢？對了！很像在SEGA SATURN推出過的賽車遊戲《灣岸DEAD HEAT》，不過這兩隻遊戲其實是沒有關係的，而且兩者的質素相距甚遠呢！

《DEAD HEAT ROAD》這隻賽車遊戲其實是一隻在城市之內進行的賽車遊戲，玩者可以在3種不同車款中選擇出自己喜歡的出來比賽，比賽方式是玩者要在一條遁環賽道之上與其餘的5部車輛「鬥快」，不過，賽事只有3個圈，而且在賽事之中玩者要面對的敵人不只在場中的5部車輛，最厲害的敵人是在道路上的「貨櫃車」，這些貨櫃車不是和玩者爭勝的，不過，這種「巨大」的車輛會阻礙玩者的前進，而且貨櫃車更6是唯一一種可以令玩者翻車的車輛，小心！小心！







●賽道●

在比賽之中，玩者可以選擇的賽道不多，只有2條而已，她們分別是「WEST」（西岸OSAKA LOOP）和「EAST」（東岸TOKYO LOOP），以難易度而分別的話，西岸OSAKA LOOP可以算是比較易的賽道，因為這條賽道基本上是一條橢圓型的賽道，所以玩者應可以輕易應付的；而東岸TOKYO LOOP則是一條非常難走的賽道，這條路少彎路多的賽道上，玩者可以越過敵車的機會不多，再加上貨櫃車的阻礙，要取勝便一定要下很多的苦功才行。





●遊戲特色●

在遊戲之中，玩者可以做的其實不多，大致來說，玩者可以做的事只有踩油、踩「BREAK」、左轉、右轉……其實這些只是一般在賽車遊戲之可以做到的事情，所以在這個遊戲之中，可以說是毫無特色可言。

在視點方面，《DEAD HEAT ROAD》這個遊戲只有兩個視點，這兩個視點是最常用的點，沒有甚麼大不了；除了視點之外，相信玩者最會注意的一定是遊戲本身的玩法，這個遊戲的玩法是和一般的同類型遊戲一樣，可是在「撞車」的表現手法上便出現了問題，在撞車之後，車會向上「跳起」，然後作「1440度」旋轉再行落地，當然車會DOWN了，不過，很快便可以將車再一次的加速，所以在這遊戲之中，玩者最好不要和貨櫃車有任何的碰撞；此外，玩者第二件不可以做的事便是「踩BREAK」，因為這樣做便會自然變成「甩尾」，所以非必要時切勿使用BREAK。











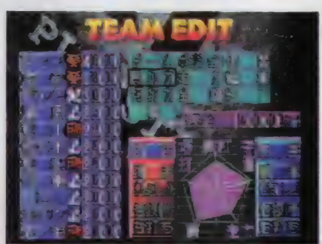
PS首隻原作棒球遊戲登場





在日本的電視節目中，棒球比賽一直也雄踞最高的收視，但自從足球熱潮蓆捲全日本後，J LEAGUE便立刻奪去了七成的收視，有人說棒球已在日本沒落。不過，如再遠觀一點便不難發覺在周邊產品上棒球似乎並沒有負於足球，相對來說倒不如說兩者已成日本民生的主流。至於在PS方面，其首隻原創遊戲《PLAYSTADIUM》終於宣告推出，當中除球隊及球員的資料是實名及被職棒公認外，其資料更是現在最UP DATE的，相信是到現時為止資料最準確的一隻遊戲。





各球員均有其身價，而買後要記得進入編集中編隊。



可選擇數套已預設了的制服及隊徽。



在選隊畫面中按SELECT便可選用。

必定首先進入的

正如其他遊戲一樣，OPTION是必先進入來明白遊戲操作的模式，而在《PLAYSTADIUM》中其實玩者每次進入遊戲前便要先在OPTION，但為在操作上此遊戲也頗多選擇，而不同的選擇均會對遊戲有莫大的影響。當中玩者首先要選擇的便是以手動、自動或監督模式來操作，此外在按鈕上的操作亦可選擇像《實況棒球》般操作的TYPE A或一般操作的TYPE B。



HOME RUN RACE

在「TEAM EDIT」上玩者便可找到此本壘打模式，在此模式中玩者可在各球隊中選用任何一名球手進行，並且以打出最多的本壘打作為比賽，至於在機會上玩者只要五次失誤便會終止比賽。此外，在玩者打出本壘打時畫面亦會立刻切換及表示出距離。



基本上不用移動游標，只需配會時間。

TEAM EDIT

在OPTION之上，玩者便可進入「TEAM EDIT」中，在此模式中玩者可說是一新球隊的創辦者，基本上雖已有一球隊在手，但基於實力的強化，故玩者便可以120000日圓來作經費買入球員。在買入球員及完成編隊後，玩者便可選擇不同的制服及隊徽，當然，如不滿意便可立刻解散及重新購入。至於在完成後，玩者便可在「公開賽」及「錦標賽」中以自己的隊伍作賽，至於選用方法便是在隊伍選擇畫面中按SELECT。



擊中後畫面會立刻切換。



同時會顯示距離。

OPEN RACE

在模式選擇畫面中，首項可選擇的便是此公開賽模式，在此模式中玩者可選擇以「TEAM EDIT」設定的隊伍或任何一隊作賽，而比賽亦以一場作完結，玩者不妨在此模式中練習，待自己的水準OK才作正式攻略。至於在次序方面，玩者在選擇好隊伍後便可選擇球場，而在選擇球場時只要再按上下便可決定在日間或晚上作賽。跟着，玩者亦可設定比賽的部份球例如以多少回合決勝負及延長戰可以12或15回合等。最後，在比賽完結後亦會顯示出比賽的成績及得分球手的名單。



按上下便可選擇在日間或晚上作賽。



可決定比賽的細節。


賽事完結後會有賽果顯示。

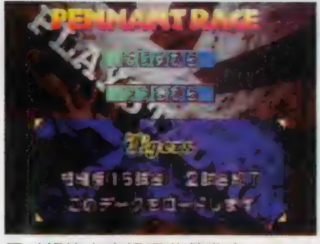


同時有得分球員名單。

PENNANT RACE

在「公開賽」下便是遊戲的正式攻略模式「錦標賽」，在此模式中玩者的目標便是要在該季的錦標賽中勝出，而在選擇上玩者亦可選擇以15場比賽完結的短縮版或正式地以130場事完結的正常版進行，當然，在此模式中玩者是可以記憶卡將遊戲進度記下，不用一口氣作三十至百多場的比賽。至於在比賽方面，在一場比賽完結後除會像「公開賽」般有賽果及得分球員名單顯示外，在比賽開始前玩者可根據自己的成績來決定是否進行該場比賽，同時亦可在公式記錄中看到各隊伍的排名及比賽日程，當然，十名最佳的投手及擊球手的排名榜亦是少不了吧。





可以記憶卡來記下遊戲進度。



比賽開始前可決定不作該場比賽。



從公式記錄中可看到各種資料。



排名榜中可最佳球員的各項成績。

手動及自動操作

在「公開賽」及「錦標賽」中，正如上文所說，玩者是可以手動、自動及監督模式操作的，而在手動及自動模式方面，按鈕上的配置便如OPTION中的配置一樣。而在擊球時，交叉形的游標便是對方投手的目標，當球投出時，隨着距離的縮短游標亦會縮小，至於圓形的游標便是玩者的擊球點，故在投手投球後，玩者便要以十字桿控制擊球點及按鈕擊球。另當玩者投球時，不同的投手是可投出不的球如彎球或直球等，而玩者首先便是按十字桿決定投出何種球，如投手搖頭便代表該投手沒有該種技巧，當決定好球種後，玩者便要按鈕投球及以十字桿控制圓形的游標決定投球點。至於在按START後，玩者便可作投手或其他球員的入替，此外亦可按R及L改變視點。至於在手動及自動的分別上，便是於自動中玩者亦用投球及擊球，在防守方面其他球員的活動可由電腦代勞，但手動便是完全由玩者一腳踢。



監督模式

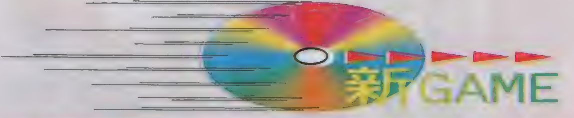
當玩者決定以監督模式操作時，其實遊戲可說已變成模擬模式，遊戲中不論任何動作也由電腦根據球員的能力來作自動行動，而玩者的工作便是給予各球員不同的指令來作賽。由於在棒球比賽中戰術運用是擁有起死回生或一倒不起的影響的，故在此模式中玩者的樂趣絕不會比自己「落手落腳」遜色。至於在方法上，當球員出場及準備行動前，玩者便可按△來切換出一視窗，跟着便可根據視窗中的指令來按十字桿及以〇鈕來決定指令。同樣地，玩者在按START後便可作球員的入替及轉換視點，而在監督模式中，玩者是更可切換多個視點的。













THE NEED FOR SPEED

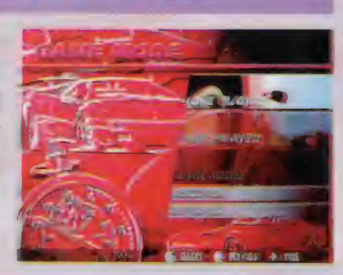
無錢買，唯有玩GAME頂癮



相信擁有3DO兼是車迷的讀者對《THE NEED FOR SPEED》此遊戲定不會覺得陌生，而《THE NEED FOR SPEED》亦已於4月19日進出其PLAT STATION日本版本。在賣點方面，《THE NEED FOR SPEED》除是一個難度頗高的賽車遊戲外，最吸引玩者的當然是遊戲由著名美國汽車雜誌《ROAD & TRACK》全面監修，以及遊戲中的賽車是真實的世界超級名車。而正因此吸引之處，所以本刊亦先行於外國訂了此遊戲的原裝美版作報導，以求先睹為快。

單抽與LINK機

當進入遊戲後，玩者基本上便可作三種模式的遊戲，其中當然有一人模式及二人對戰這兩個「指定動作」，但在二人對戰方面玩者便可選擇以上下分割畫面或以對戰線作通信對戰。



OPTION都好睇？

一般來說遊戲的OPTION都不外乎甚麼音效調教或操控時的按鈕配置等，但在《THE NEED FOR SPEED》中便特別地有一個「CREDIT VIDEO」，在進入後畫面便會播出一段有關於此遊戲的幕後製作花絮，當中玩者除可看到遊戲的製作過程外，最主要的便是可看到不少靚車的拍攝過程。此外隨着背境音樂，畫面中竟有製作人員的名單出現，難度這個便是此遊戲的爆機畫面？



二人對戰



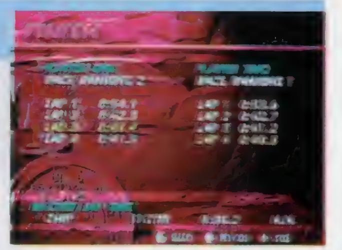
不論是上下分割或通訊對戰，在二人對戰模式中玩者只可選擇「HEAD TO HEAD」或「SINGLE RACE」模式進行對戰。基本上「HEAD TO HEAD」便是純粹的單對單戰鬥，但要注意的是某些賽道中是有對頭車的，至於「SINGLE RACE」便是一般的正常比賽，不過可二人一起參加而矣。

四種視點



在遊戲中，玩者共可選擇車後、後上方、車廂主觀及主觀車廂連錶版共四種不同的時點，當中最受玩者歡迎的當然便是可看到錶版的主觀視點吧，因為在速度加減及轉向時均可看到錶版及軚盤隨着玩者的控制而活動，除效果迫真外更可從倒後鏡中看到後車的舉動，可説令遊戲的樂趣大增。

賽後檢討



不論是任何比賽模式，在賽後玩者除可看到成績外，同時亦可看回剛才比賽的片段，而且更共可以七個不同的視點觀看，此外亦可以慢鏡及逐隔重播等功能來作出技術上的檢討。





多姿多采 1P 模式

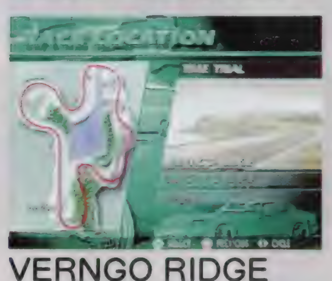
在一人進行的模式中，玩者共可選擇時間賽（TIME TRIAL）、單對單對戰（HEAD TO HEAD）、單場賽事（SINGLE RACE）及循迴賽（TOURNAMENT）。當中除循迴賽在某些賽事會限制車種的選擇外，玩者均可從八輛名車中選擇任何一輛作賽。至於賽道方面亦有六條可供選擇，當中玩者更可調教賽事的圈數及時間可在早上、日間及黃昏進行，而某些賽道雖沒有圈數調教，不過便分為三段作賽，玩者只要在比賽後繼續遊戲便可以跟着的段數作賽，而且排位亦以之前的名次作準。





RUSTY SPRINGS

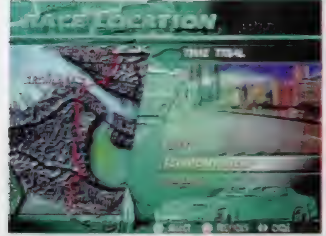
AUTUMN VALLEY



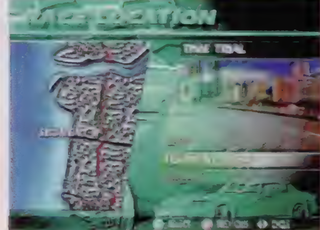
VERNGO RIDGE



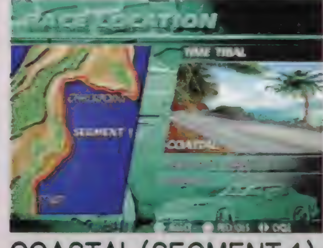
CITY（SEGMENT 1）



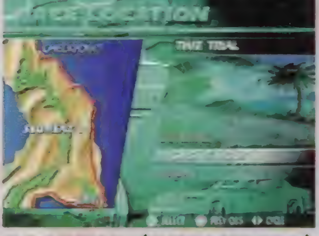
CITY（SEGMENT 2）



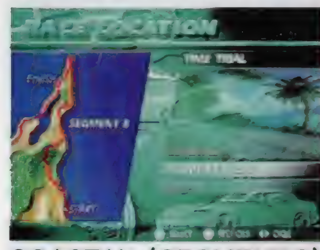
CITY（SEGMENT 3）



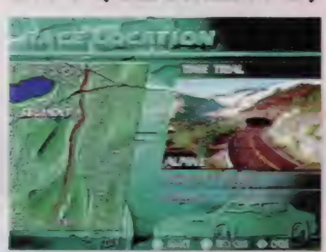
COASTAL（SEGMENT 1）



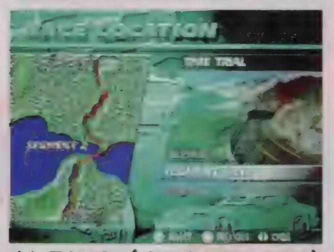
COASTAL（SEGMENT 2）



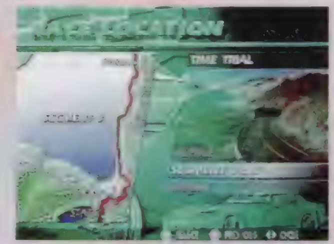
COASTAL（SEGMENT 3）



ALPINE（SEGMENT 1）



ALPINE（SEGMENT 2）



ALPINE（SEGMENT 3）

八台辣車登場

LAMBORGHINI DIABLO VT



PORSCHE 911 CARRERA



CHEVROLET CORVETTE ZR-1



FERRARI 512TR



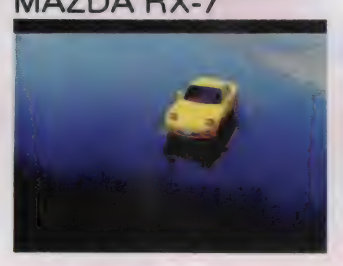
DODGE VIPER RT / 10



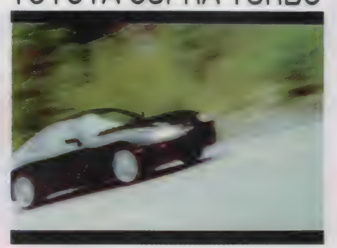
ACURA NSX

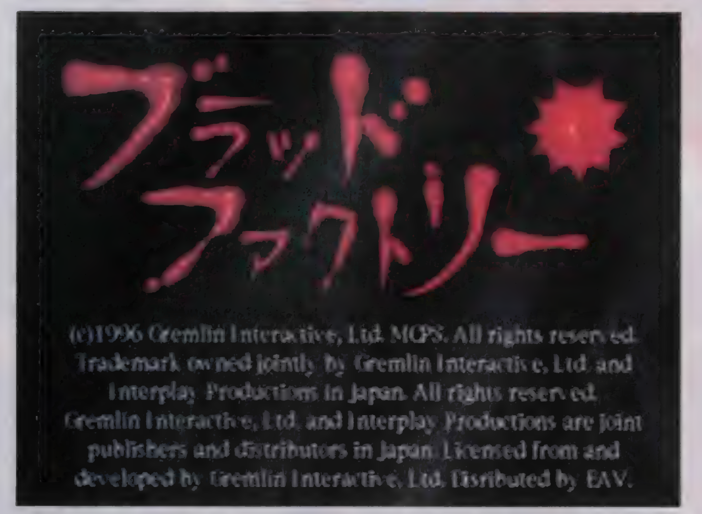


MAZDA RX-7



TOYOTA SUPRA TURBO

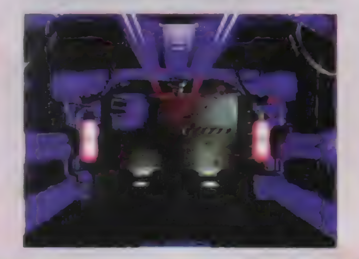






故事是講述一個非常歹惡的罪犯的逃獄經過，而主人翁便是這個可惡的罪犯，當然，這個遊戲之中玩者的責任是要為自己帶來自由，要達成這個願便一定要將阻礙自己行動的人，這個當然包括在這座監獄的所有守衛，所以，這次的主角不是一個正人君子而是一個十惡不赦的大惡人。

在遊戲之中，是有分1P及2P的，而2人可以同時進行遊戲，這種玩法有一個非常好的地方，便是可以「拖版」。在遊戲之中，玩者可以使用的戰術有很多，就如玩「SURVIVAL GAME」一樣，玩者應多些使用橫向移動，這樣便不會被敵人作側面攻擊，而且可以先發制人。



在遊戲之中，除了要完成目的之外，玩者亦要取得足夠的ITEM才可以使再身的力量能夠消滅敵人，而且在每版之中，玩者一定要取得一些特定的ITEM才可以過版的，最常見的是「咭」。



遊戲中可以選擇的6個人物

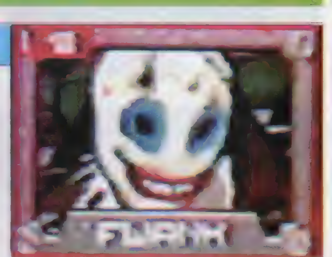
MAMMA

這個人物的速度可以說是慢，而且火力方面是異常的弱，POWER UP之後的火力尚且可以接受，不過在之前便會大量喪失生命。由於攻擊力弱，所以不應和敵人有太近的接觸。



FWANK

無論在攻擊力又或是速度也比MAMMA稍為優勝，不過只是稍為而已，因為由於攻擊力仍是一般而己，所以也要花大量彈數才能將一般的敵人打倒，所以在遊戲中亦是比較吃虧的人物。



GOUNCR

速度慢是這個人物的最大缺點，再加上其攻擊力是在中等，要將敵人擊倒亦不是一件易事，唯一的解決方法是利用其火箭的長距離攻力來補救，不過，要注意他的攻擊是偏向右方的。



VDX

這名遊戲之中唯一的女角，而她的速度亦是最快的其中一人，至於攻擊力方面，亦是比較強的，所以在攻擊時可以放膽地進攻，可惜是她使用的大彈攻擊範比較近身，所以要注意使用的時間性。



BUTCH

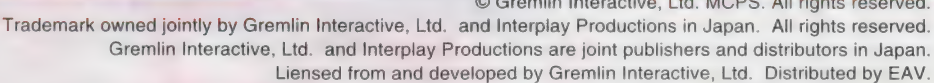
這個人物可以說是不論攻擊或防守也是非常優勝的，不過唯一的缺點是其火炎發射器在未POWER UP前的攻擊範圍是非常短的，所以要以最快的時間POWER UP，以便可以使攻擊力增強。



CAP N HANDS

這個人物是這個遊戲之中最好用的，首先這人物是用雙鎗的，所以在攻擊上是非常有利的，再加上大非常大殺力的大彈，使他成為非常強大的人物。不論是有彈或冇彈，其隻鎗也是非常「勁」的！



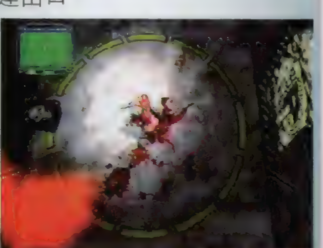


LEVEL 1　牢獄

此LEVEL目的是要找到出口。首先，這LEVEL大致分為4個大部份，而玩者可以最先找到的「咭」是黃色的，這張咭是可以開啟在地圖正上方的門，不過，在開這道門之前，一定要先做好心理準備，因為在這門之後是非常多的敵人，不計其數的獄卒，4座4方向的砲台，這些也是對玩者的大考驗。

在這大房之中更有着6間細的房間，每房間之中也有獄卒看管，不過在這些房間之內同時有着對玩者極重要的ITEM，如武器的POWER UP（黑色的骷髏箱）和彈藥等，玩者一定不可以錯過。在殺掉這房內的黃衣人之後，玩者便可以取得綠色咭。

玩者一定要時刻留意着在圖版左上方的地圖，這樣，玩者便可以知道自己身處何地，而且亦可以知道那些是自己未去過的。在取得綠色咭後，玩者便可以前往在下方的綠色房間。玩者要特別留意的是在地圖上一些隱藏着的通道，有一些是要玩者用武器才以打開的。最後可以開的門便是紅色的門，之後玩者便可以順利的到達出口。

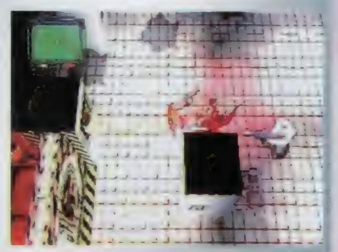



LEVEL 2　牢獄2樓

這版的目的是在這層樓中找尋升降機。在玩者出現的地方，向右行便會見到下方會有路，不過，在地圖之上明明是有向上方行的路，那便是所謂的隱藏路了，只要打爆牆便可通過，那裏有一個轉移裝置，至於會將玩者送到甚麼地方……大家自己去看看吧！

如依正路向下行，一轉出大路便會有一條大直路，筆者建議玩者要先一直行到巷尾才向這直路上的其他小房進發，因為這些房中同時有獄卒看守，如困不先清除在大路上的敵人，便很易會變成兩面受敵的景況，所以這種方法是比較安全的。在直巷的盡頭有一門間大房，那裏有非常多的獄卒，同時，這房間亦是連接着其他兩條要着的中央部份，在這房間向下行又會有另一間房，在這房內會取得黃色咭，在這房間的左手方向是有一隱藏通道的。

再次回到中間的大房向上行，又會有另一間房，在那裏又有另一條隱藏通道。這圖版的特色是大致分為上中下三個部份，小心。

LEVEL 3　牢獄3樓

在這層之中，玩者的主要目的是要找出唯一的進出口，這個進出口其實是一個大洞口。在未進入此層之前一定要先提醒一下各位，因為在這一版中，玩者將會面對在這遊戲中的一大危機，那便是可怕的「老鼠」，在這版之中，敵人之中最多的是「老鼠」，更可怕的是這些老鼠是出之不盡，所以一定要「千萬提防」！

在這一版開始，地圖是十分零碎的，所以玩者只要依可行路徑取得4種不同顏色的咭，再將不同的門打開，這樣便一定可以到達所有的地方，不過，在遊戲之中，玩者除了要小心老鼠之外，還有另一種玩者一定要非常注意的物體，那便是「殭屍」，在這版之後，這種可怕的敵人會經常出現，這種敵人的特性是可以重生的，而其實所稱的重生是這種敵人在死後，雖然會在版圖上消失，但是當玩者再一次到達這地點時，，這些殭屍便會再次出現，而且其防禦更加會倍增，所以，不論是任何情況，不要多次到同一個地方。



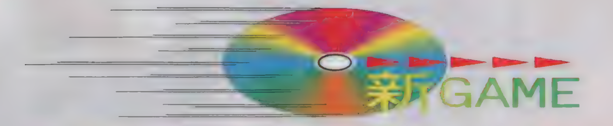

LEVEL 4　牢獄4樓

這版玩者的目的是要找尋物質轉送機。這層的圖版其實不是太覆雜的，玩者大可以以起點以上的一間大房為中心點向上、右、左三方向進發。首先，在左方的全是「掘頭巷」，所以可以先行前往，而且玩者可以在那裏先行補給一番，以應付日後的挑戰，不過在這段路上一定要小心，因為在這段路上有非常多的殭屍。

右方的路是由黃色的門鎖着，所以玩者唯一可以行的便只有向上行。不過，玩者不可以忘記在中間大房以下的小房之中也有分支路的，因這些分支路是通到很多地方的，不過有不少也是須要咭的。

而從左方的小路一直向下行，玩者會發現一個大密室，在那裏玩者以得到綠色咭，這樣便可以開啟更多的地方了。然而，在這條小路上是有着異常多的老鼠，所以……保重！留心，向上行的路是被藍色的門鎖着的，所以，玩者可以做的便是要先行將所有的小路行完，才可以取得開門的咭，否則便會「白走多躺」。



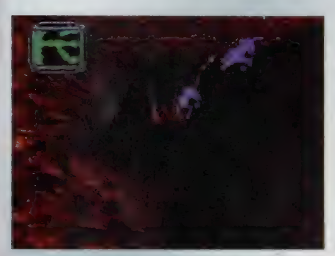
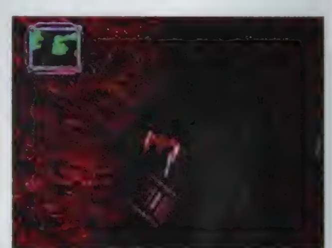



LEVEL 6　砂漠

當玩者在上一版中奪取了車之後，玩者便可以離開那座可怕的監獄，之後，玩者很不幸地因為車的燃料用盡，所以被逼停留在砂漠之中，玩者如要離開這個砂漠，便一定要在這個砂漠之中找到4個補給箱。

在這個砂漠之中，玩者會遇上兩種新的敵人，分別是蠍子和野狗，這兩種敵人也是非常厲害的，玩者不用擔心，在這版之中玩者不用面對那些縱橫交錯的大路小路，亦不因為亂走亂撞而發生的迷路悲劇，因為在這版之中，圖版是非常的單純，又沒有那些要用咭開的門，所以有行走上應是沒有問題的，唯是在敵人的出現上玩者便一定要千萬小心，因為這些敵人全是會在出上直奔而下的，往往會使玩者防不勝防。

在取補給箱一節上，筆者可以在此向各位給一個很大的示，補給箱的位置全是在一些封閉的地方，所以玩者可以向一些完全密封的地點埋手，而且對付蠍子和野狗最好是一面向後退一面攻擊，這樣玩者便可全身而退。

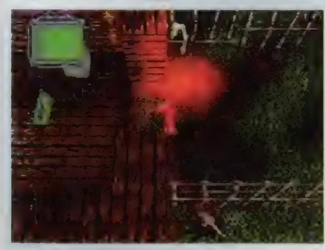
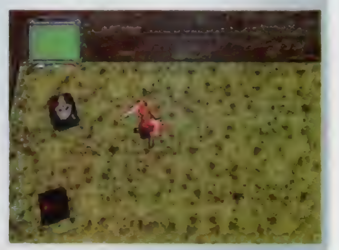



LEVEL 7 BAD LAND

說實的一句，這一版真是殺死人，說的是敵人殺死玩者，因為在這版中玩者要面對的敵人均是非常可怕的，敵人方面包括：彊屍、蠍子、野狗和老鼠，這些全是殺不完的敵人，而且玩者要達到的目的是要找到到太空港的物體轉移裝置，而這個裝置的位置是在正中央山上的大屋之中，這地方真是「不是人去」的。

不論如何，這一版的攻略非常的……可以說是非常覆雜，亦可說是非常的簡單，因為玩者為的只是上到山上，進入大屋之內，不過，之前要做的功夫真是非常的多，首先，玩者要先到版圖的上方中央之處取得紅色的咭，這是遊戲的好開始。

有一點玩者一定要小心注意的，那便是玩者可以到達的地方不只是在平路上，玩者是可以上山去的，在版圖四周的山玩者是可以到達的，只要玩者由中下方的斜坡爬上去便行，在那會有不少的補給品，敵人又不多，是一個休息的好地方。而在大屋中的攻略便是多用大彈，這樣便可以很快的找到轉移裝置。

LEVEL 8　太空港

在這版之中，玩者要做的是找尋出口，不過，在這版之初玩者可以說是無路可走，只有向上行(因為在右也是掘頭巷)，所以，向上行是唯一的出路。一向上走便會進入一間大房，這房間是異常的長，玩者要小心中間的牆，因為這些牆後往往會有敵人。一如以往多版，在這大房之中，只有極少的房可以進入，玩者一定要在最後的（左上方）房間進入，「一直向前行」的話，便會找到綠色咭，這樣玩者便可以回到大房中開啟在下方的門。

在這版中玩者要面對的敵人不是十分厲害，而且他們不會給玩者非常大的威脅而圖版亦不是那麼覆雜，玩者最要注意的是在左上方密封房間中的轉移裝置，因為這個轉移裝置是這版的關鍵所在。在這個版圖之中，另一要注意的是在「長直巷」中的一些隱藏「暗格」，因為在這層中是開始有機關的，一定要找到這個「暗格」才可以開啟通往出口的路，所以玩者一定要留意在地圖上那些非常細小的「凹位」，這便是最大的提示。




LEVEL 9 太空港第2層

在這版中玩者的目的是找尋「DOCKING BAY」，「DOCKING BAY」亦即是船泊處的意思。這一版將會令玩者感到非常的迷惑，因為在版初玩者便要面對一個在地圖上沒有指示的地方，不過，玩者不用驚慌，因為只要依路行便不會有意外的，而且這上行的其實是掘頭巷，加上是沒有重要ITEM取，所以其實可以不行的。

和以上的一樣，在左上方的三連房間亦是沒有特別的，只有一些「普通」的ITEM，所以如果玩者自問物資充足的話，大可以視之如無物。同樣地，這版和上一版一樣是有機關要開的，而且機關的位置是在「小凹位」之中，小心地找吧！在之前遇上的神秘通道在這版中會再一次遇上的，不過，這次的卻不可以不理了，因為進入這暗道之中，玩者可以找到第1張咭——綠色咭，有了這張咭，玩者便可以開始真正的進入這層內所有的房間了，所以再遇上這些暗道的話，只要抱着「有路便行，有人便殺」的心態便行。

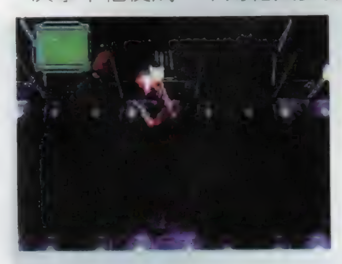


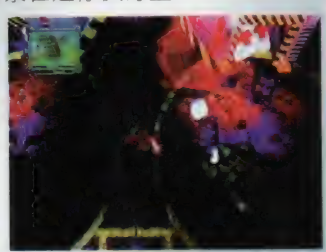

LEVEL 10 DOCKING BAY

在這版，只要玩者能夠成功的奪取宇宙船便可以離開這個鬼地方，離開這座監獄。而且這版不是怎樣的難過，敵人方面大多是普通的獄卒，多是藏身在一些凹位之中，所以玩者在走動時，應多以斜線移動為主，而且要小心四周的伏兵。

圖版方面不是太大，所以不用花太多時間去找地方，同時亦不用找咭去開門，所以這版似乎是不用多太考究便可以完成的了，大致的走動方向如下，玩者應先向左行將可以取的ITEM也先取下來，在完成之後便可以向右方前進。右方的敵人比較多，玩者應小心一點，向右方直行玩者會見到非常多的 ITEM ，不過，這些 ITEM 是看到吃不到的，所以……

再向上行，玩者便會到達 DOCKING BAY ，而在那裏的兩艘船中，會不斷有敵人湧出，玩者只要使用水平移動便可以輕易應付了。而在這版之中，玩者會首次遇上那「BOSS」，不過這 BOSS 一被擊中便會逃走，所以只要一次擊中他便成，不用花太多彈藥在這傢伙身上。





LEVEL 11 廢鐵場

在這版之中，遊戲指示玩者要組合一枚炸彈，究竟用來個甚麼的呢？其實這個炸彈是用來將這廢鐵場的出口炸開，亦即是說是來逃亡用的了。這個廢鐵場中，玩者要面對的敵人是非常厲害的，有快速的老鼠、野狗、蠍子，還有在這版中初出現的新敵人——「機械人」，這些機人共有兩種，分別是使用光球彈的和噴火鎗的，其中以使用光球彈的最為厲害，不只攻擊力高而且速度快，是極難應付的。

對付這些機械人的唯一方法是速戰速決，因為這些機械人速度高，不宜和它們纏鬥，以快打慢可以減少傷亡。要組合一枚炸彈，一定要集齊4件部件，這些部件是三角型的，非常易辨認，不過和之前一樣，多是藏在比較隱秘的地方而且多是一些「掘頭巷」，所以應可以比較輕易找到的。

在這版之中玩者會見到一些非常高機械，這些只是這版之中的「裝飾品」，可以不加理會，而且這版之中玩者是不可以向高處爬的，所以玩者可以「專心」的在地面上作戰了。





LEVEL 12 工場

這版玩者最重要要做的找尋出口，但是，在這版之中所出現的敵人是混合了以上多版出現過的，而且在圖版方面，亦是同樣混合了以前出現過的荒地和基地，所以玩者一定要找齊全部的「開門咭」才可以通過的。

在進入工場之前，玩者不要以為進入了室內便會比較安全些，這樣想便大錯特錯了，本以為是最安全的地方反而是最危險的，因為在這裏會有玩者最不想見到的敵人——「老鼠」和「機械人」。經過一連串又窄又長的小巷之後玩者可以正式的進入工場內部，不過在「內守候」玩者的是一大堆的機械人。

在第1部份的工場之內玩者是可以得到兩張咭的，而第3張咭則要經過轉移裝置到達第2部份的工場中找尋，不過在這裏要向玩者提醒一句，這個轉移裝置的位置是一個不折不扣的「老鼠竇」，所以玩者要面對的是前所未有的巨大老鼠群，如果事前沒有任何準備的話，一定會被老鼠所吞噬。



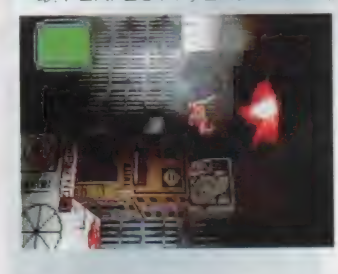


LEVEL 15 CONTROL CENTRE

這便是這遊戲最後的一版，在這一版之中，玩者的目的是要將首領「法布」，打倒。話明是最後一版，當然不會易玩，敵人方面，可謂「乜都有」，想不到在基地之中竟會有野狗，當然，機械人這種可惡的角色一定會現。

圖版方面，這最後的一版有着很多的變化，首先，在大多數的房間之中也有着很多的箱子，不過很多的箱子也是開不到的，記着，只有「單層」的箱才可以打開的，所以不要浪費太多彈藥，而且因為這些多的箱，會令敵人有十分多的隱藏地方，所以玩者一定要步步為營。

在這個 CONTROL CENTRE 之中，玩者會見到少的柱狀物，不過這些物體是不可以破壞的，所以亦不用花彈藥。經過轉移裝置，便會到達「法布」的所在地，這「法布」是非常易對付的，只要不斷向他開火便成，這隻「死肥豬機械人」便會應聲倒地，遊戲亦會告一段落，不過如果大家想看最 PERFECT 的 ENDING ，便要玩最難的 LEVEL 才行呢！





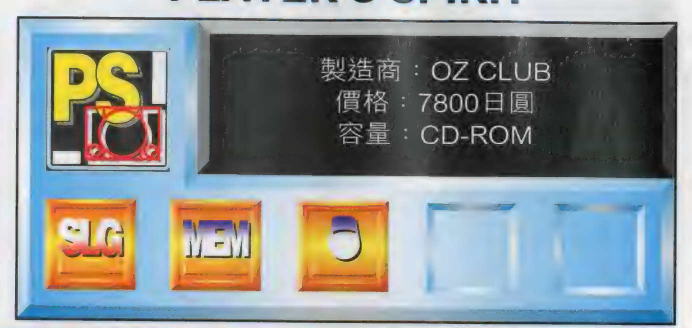






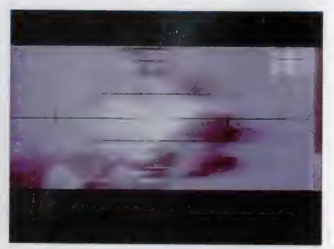
大戰略

PLAYER'S SPIRIT



正牌大戰略首次於PS登場！

對於本地機迷來說，大戰略這系列應該會是由MD版《SUPER大戰略》開始接觸的，這系列後來亦有在其他機種中出現，其中印象最深的，相信也會是SATURN版的《WORLD ADVANCED大戰略》系列吧；PS今次所推出的《大戰略PLAYER'S SPIRIT》雖然不是以二次世界大戰為題材，但開發的生產商之中就有着始創這系列的SYSTEM SOFT公司，因此在遊戲性及系統等各方面都明顯地比PS早陣子推出的同類遊戲《戰鬥國家》為佳。

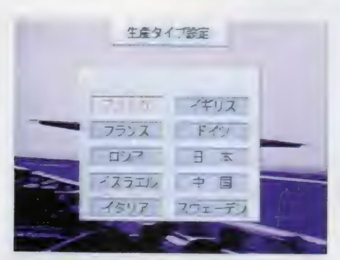
由SLG迷到初學者都能樂在其中的設定

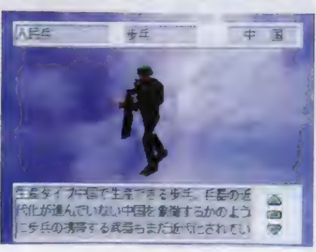
兵器圖鑑

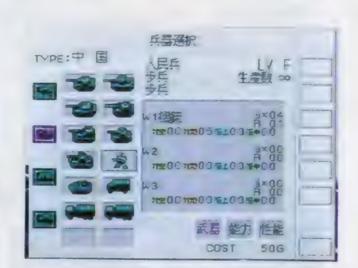
這裏可讓大家看到遊戲中可使用的十個國家各有甚麼兵器可以生產，同時亦可參考各兵器的詳細資料，這十個國家分別是美國(アメリカ)、法國(フランス)、俄羅斯(ロシア)、以色列(イスラエル)、意大利(イタリア)、英國(イギリス)、德國(ドイツ)、日本、中國、瑞典(スウェーデン)，每個國家可生產的武器當然是各有不同，而且性能亦各有不同，就以中國為例，其步兵(人民兵)雖然較其他國家所用的步兵便宜，但就缺少了其他國家步兵的基本裝備「對戰車導彈」，而步槍的攻擊力亦較一般步兵為低。

兵器戰鬥

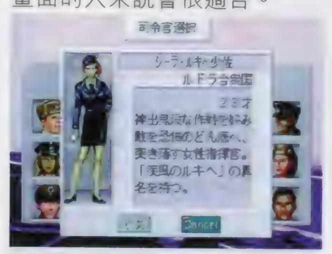
一種相當獨特的玩法，由兩方面各自選定使用一個國家的兵種，然後從中選出5款，在分配了各部隊的經驗值後，5個部隊便要分配成先鋒、次鋒、中堅、副將及大將，開始一隊對一隊來決戰，戰鬥會以那一方在互射後的剩餘機數較多來決定，而戰勝的一方則可以用剩餘的部隊繼續迎接下一隊對手，總之，那一方能先擊敗對方的主將便可取勝，由於各兵種之間有着「格食格」的因素，部隊的編排對勝敗是相當重要的。這「兵器戰鬥」模式的優點是不用考慮地形、天氣等因素，對於純粹想體驗這遊戲戰鬥畫面的人來說會很適合。











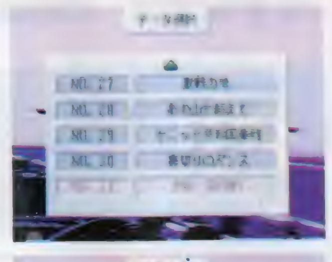


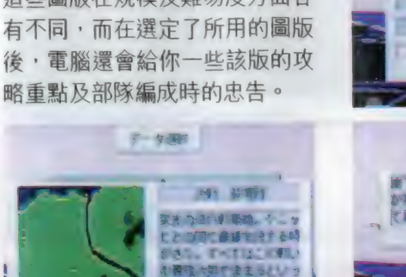


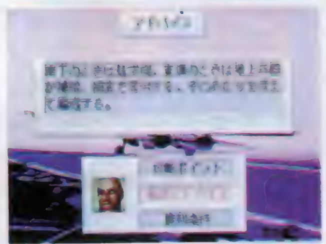


單體地圖

《大戰略》最基本的玩法，當然是以完全獨立的圖版來進行的，在這個「單體地圖」模式中，共有着31塊圖版可供選擇，這些圖版在規模及難易度方面各有不同，而在選定了所用的圖版後，電腦還會給你一些該版的攻略重點及部隊編成時的忠告。

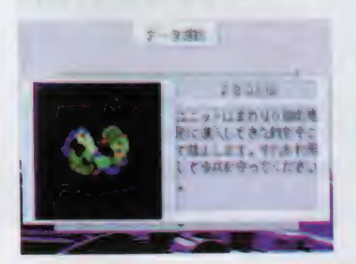






NO.05 ZOC是……

ZOC可算是一種應該要在任何SLG裏面出現的系統，ZOC其實是「控制區ZONE OF CONTROL」的縮寫，這ZOC存在於每一個部隊的半徑一格範圍，當有敵人進入了你的ZOC時，除非你被全滅，否則他每回合都只能從你ZOC的範圍內移動一格，而且若對方在進入你的ZOC之前未發現你的話，那麼是會受到你的單方面攻擊的。不過，因為飛行部隊是以在高空移動，所以除非是遇上有對空能力的部隊，否則是不會受到這ZOC的限制的。

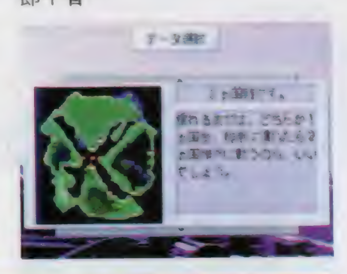




實習版大戰略

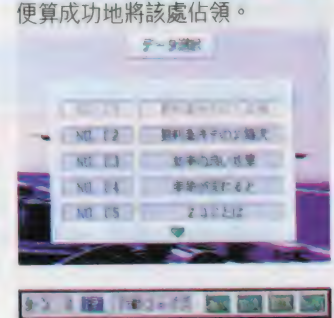
由於大戰略這類SLG的系統相當複雜，機迷往往對之望而卻步，而這個「實習版大戰略」模式就正好作為一個入門遊戲，這模式中共有着43版，內容由淺入深，從第一版講解佔領、何謂ZOC、索敵及組織戰線的重要性以至如何面對超過一個敵國的戰爭都全部有一些可供玩者實習的版面，在這些版面中，只要你能運用電腦所希望你運用的戰術則會很易取勝，而玩者在戰勝之餘，對於該版的課題自然便會有更深刻的印象了。

以下是其中兩版的簡介，但對於一些玩慣SLG的人來說可能會比較無聊，所以大可跳過這一節不看……



NO.01勝利條件其之1佔領

簡單到不能再簡單的版面，總之就是要讓你知道「步兵是用來佔領用的」，當版面開始時，己方的步兵已經來到了敵首都的前面，只要你將這步兵移動到敵方首都之上停下，便會出現「佔領」的選項，步兵會減去這首都(或是其他一般的建築物)一定的耐久值，若建築物的耐久值被降至0時，步兵便算成功地將該處佔領。







長編模式玩法介紹

上次玩《WORLD ADVANCED大戰略》時，能選擇使用的國家有限，今次既然可以選中國來用，當然要看看國貨的質素如何吧，不過中國在初期可生產的部隊相當有限，坦克、輕型坦克、步兵、補給車、工作車，全部都是最初步的……算了，還是用回美軍吧，然而，在初期可生產部隊的兩個地點裏，全部都只能生產陸上部隊，直到佔領了圖版左上方的大工場才能開始生產飛行部隊，所以請暫且忍耐一下。

這遊戲的生產有點像SD高達，除了只能在特定的地點上生產部隊外，每個可生產地點都能同時生產超過1個部隊，生產後的部隊會先儲存在生產地點內，你要到行動回合時將它們調出來才能發揮效用。

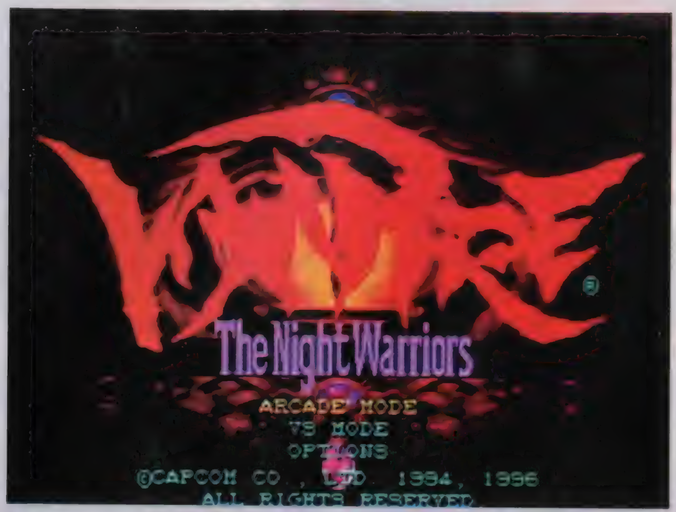
遊戲所用的圖版可利用ZOOM來作三種程度的放大縮小，縮小得最厲害的畫面雖然可看到較多周圍的地形，但因為不會在部隊的旁邊以數字顯示該部隊的剩餘數目，所以還是正常的視點較理想。

這遊戲另一較有特色的系統是在索敵方面，部隊本身在前進時會有着一定的自動索敵範圍，但有時候仍會碰上敵人，這是因為那些敵人使用了隱藏的特殊指令，要找出這種躲起來的敵人，便會依靠偵察車這類有特別索敵能力的部隊。

除此之外，這遊戲中的部隊還有着一種其他戰略SLG中少有的數值「士氣」。士氣值會在每次戰鬥中減少，若受到伏擊或損傷較大時，所減少的士氣值也會愈大，這士氣值不但會影響戰鬥力，若士氣值被降至0時，這部隊更會不能應戰，你必須先讓它到都市或由補給車補給後，士氣值才會復原。







遲了足足一年才推出的遊戲

VAMPIRE 魔域戰士



現在PS機主也可以用蝙蝠小姐啦！

遊戲簡介

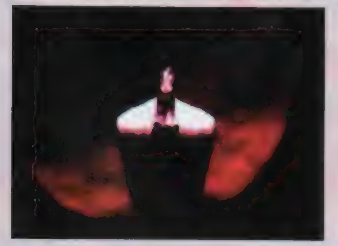
其實《VAMPIRE》是CAPCOM於1994年，繼《SUPER STREET FIGHTER 2 X》後推出的一隻格鬥遊戲，而且還公佈會於來年（1995年）的春季在PLAYSTATION中推出。可是其發售日期被多次押後，以至於日後CAPCOM所推出的格鬥GAME都被次世代化後她還是未能在市場上出現，引至一班玩家還以為CAPCOM已把這個開發計劃閣至。然而SATURN在2月推出了其續集—《VAMPIRE HUNTER》後之兩個月，CAPCOM終於能把PS版的《VAMPIRE》帶給各玩者，雖然其移植度是非常之高，但已經比第一次所公佈的預定發售日遲了足足一年，再加上其續集已於SATURN上出現，令此GAME的可玩性大大減低。

未被改良的遊戲系統

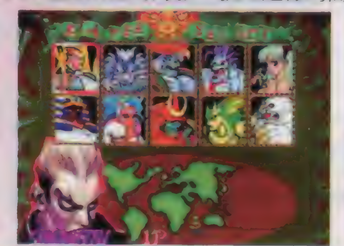
基本上《VAMPIRE HUNTER》的遊戲系統是承繼着《VAMPIRE》的，繼而將一些被批評為不大理想的遊戲系統除去，或者把它改良。故此，在《VAMPIRE》中是有很多未被改良的遊戲系統的，例如那些極難輸入的必殺技、還有要玩者於一定時間內使出超必殺技等等，都會於PS版《VAMPIRE》內繼續「生存」。雖然說於這遊戲內是有很多未曾改良的遊戲系統，但CAPCOM很多遊戲的戰鬥系統也是始於這GAME的，好像GUARD CANNEL、空中防禦等等，所以看來，此遊戲的實驗性也頗高。

新製作的OPENING

也許《VAMPIRE》的OPENING於《VAMPIRE HUNTER》中已經可以用秘技使用出來，所以如果在《VAMPIRE》中還不加點新意的話，也許各界會對此GAME的評價評得更低，所以製作人員就為此GAME製作了一個新的OPENING。所謂新的OPENING，其實只是將遊戲畫面放大點，再播出來，還有將阿吸血伯爵放於一個POLYGON棺材裏，再恐怖地露出他的背影，就是這樣的簡單，但看來也未免馬虎了一點了。









人物介紹及其出招表

（★=超必殺技）

DEMITRI （吸血伯爵）

被喻為有牙版的阿隆（？），其實是出生於羅馬尼亞，擁有吸血鬼血統的暗黑貴公子。至於其出招風格方面，與阿隆阿KEN的有點相似，大家都是以升系攻擊及飛行道具為主。然而不同的地方，就是他擁有一招蘇聯佬式的投技，使其攻擊力大大曾加。



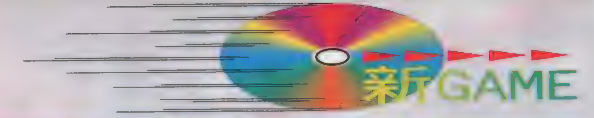
NEGATIVE STOLEN：（對方接近時）方向鍵轉一圈＋中或強P
CHAOS FLARE：↓↘→＋P
空中CHAOS FLARE：（跳躍中）↓↘→＋P
DEMON CRADLE：→↓↘＋P
DRASH DEMON CRADLE：（沖前中）→↓↘＋P
BAT SPIN：↓↙←＋K
空中BAT SPIN：（跳躍中）↓↙←＋K
★MIDNIGHT PLEASURE：↓→↘＋3個P同時

FELICIA （貓女）

造型非常性感的花利亞少姐，其實是出生於美國的貓族之其中一位成員。就以其攻擊模式而言，她跟《STREET FIGHTER 2》的青狼有點相相似，都是以高速移動及一些奇襲攻擊為主。不過她亦有一招類似飛行道具的招式，這就是SAND SPLASH，然而招的牽制性頗高，可多加利用。



HELL CAT：（對方接近時）→↘↓↙←＋中或強K
SAND SPLASH：↓↘→＋K
DELTA KICK：←↓↙＋K
ROLLING BUCKLER：←↙↓↘＋P、P
ROLLING SCRATCH：→↘↓↙＋P連打
★DANCING FIASH：↓↘→←↓↙＋3個P同時



AULBATH（半魚人）

為了保護半魚人一族於亞馬遜湖底之聖地而參加戰鬥的半魚人奧巴斯，也是擁有着奇高的移動力及攻擊力，然而可能其招式比較難輸入及難以掌握，所以他是一位比較少玩者使用的主色。其實他的招式也頗為全面，既有飛行道具SONIC WAVE及POISION BREATH，又有升系攻擊TRICK FISH，故要用得好不是太困難的。



CRYSTAL LANCER：（對方接近時）→↘↓↙←+中或強P
SKY NEPTUNE：（對方接近時）→↘↓↙←+中或強K
POISION BREATH：←↙↓↘→+K
SONIC WAVE：↓↘→+P
TRICK FISH：←→+K
SCREW JET：←→+P
★AQUA SPREAD（近距離）：→↓↘+3個P同時
★AQUA SPREAD（遠距離）：→↓↘+3個K同時

VICTOR（科學怪人）

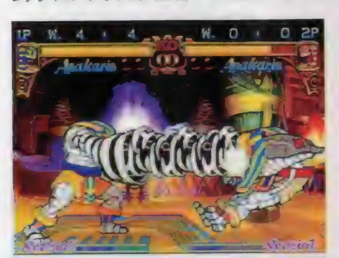
由基路咸博士於1830年利用人類屍體改造出來的科學怪人，為了証明給他父親（博士）他是世上最強的人，所以就來參加這次戰鬥。然而一看他的外形就知道他的投技也不弱的。除此之外，他的體當技（用身體沖向敵人）的使用量也頗多，而且攻擊力也頗強，但要小心於沖前時被對方攻擊。



GRAVITON KNUCKLE：（投技中）↓↑+中或強P
MEGASHOCK：（對方接近時）↓↘→+中或強K
MEGASPIKE：（對方接近時）方向鍵轉一圈+3個P同時
GIGABUSTER：←（儲）→+K
HIGH GIGABUSTER：↙↗+K
GIGAHAMMER：←（儲）→+P
CYROCRUSH：↓↙←→+P
GIGABURN：↓↙←+K
★THUNDER BREAK：↓（儲）↑+3個P同時
★GIGA BLUE：←（儲）→+3個P同時

ANAKARIS（木乃尹）

出生於公元前2664年的亞拉加斯，於生前其實是發魯王來的，由於他死後其王國也被滅亡，這使其怨念地希望重生，繼而建立回他的帝國。至於招式方面，他會是一個難使用得好的角色，這是因為他時常在空中漂下漂下，故給對手極大的攻擊機會，而且招式的命中率也頗低，如用熟可要花不少時間。



聖者之步：→+中K
聖之墓碑：（斜跳中）↓+弱或中P
巨大之墓碑：（斜跳中）↘+弱或中P
MIRRA DROP：↓↘→+P
COBRA BLOW：←→+P
棺之舞：3個P同時或3個K同時
王家之裁決：（跳躍中）→↙↓↘+P
言靈返擊（吸）：→↘↓↙←+P
言靈返擊（吐）：↓↘→+K
★PHARAOH MAGIC：中K、弱P、↓、弱K、中P

BISHAMON（武士）

手持着吸血妖刀「鬼炎」、穿上了怨念之甲冑「般若」的侍魂，參加這次戰鬥的目的，是想把落於自己身上的呪解破，繼而轉化成人。至於招式方面，他絕對是一個適合遠距離攻擊的角色，就算是普通的拳腳招式之攻擊範圍也非常廣，而且他的必殺技也非常霸道，故是一個比較好用的角色。



斬捨御免：→↘↓↙↘+P
居合斬：←（儲）→+P或↓+K
骸封：（垂直跳中）↑↗→+P
撥刃：←↙↓↘→+P
返刃：（中撥刃後）↓↙←+P
十字疾風：（中撥刃後）↓↘→+P
鬼炎斬：→↓↘+P
★鬼道捨：→↘↓↙+P
★[illegible]斬：←（儲）→←→+P或↓+K

SASQUATCH（雪男）

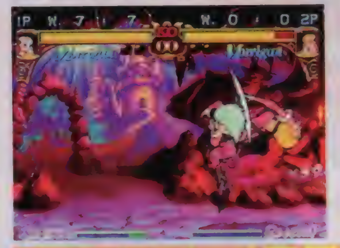
由於最近雪人一族所居住的村落時常被人騷擾，而他們的長老就派了沙斯格去把入侵者趕走。然而不要看他白雪雪，像個皮球一樣，其實他也擁有着頗高的移動力，而且又有飛行道具招式BIG SNOW，令這角色的可用性大大曾加。然而他亦有回轉式投技BIG SWING，使這角色可用性大大提高。



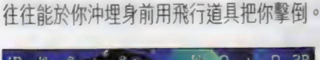
BIG SHEIK：（對方接近時）→↘↓+中或強P
BIG BLANCH：（對方接近時）↓↙←+中或強K
BIG SWING：（對方接近時）方向鍵轉一圈+中或強K
BIG SNOW：←↙↓↘→+P
BIG TOWERS：↓↓+3個P同時
BIG TYPHOON：→↓↘+K
★BIG FREEZER：←↙↓↘→+3個P同時

MORRIGAN（蝙蝠少女）

能操控蝙蝠們的夜之女王一摩利根，不要看她這麼性感妖艷，其實她已有300多歲的了。至於招式方面，她亦是跟阿龍阿KEN一樣是一個典型的格鬥角色，不單如此，她有招必殺技能帶給玩者多下HITS數的，這就是SHELL KICK，如果玩者能靈活運用的話，會是一招非常實用的招式。



VECTOR DRAIN：（對方接近時）→↘↓↙←+中或強P
SOUL FIST：↓↘→+P
空中SOUL FIST：（空中）↑↗→+P
SHADOW BLADE：→↓↘+P
SHELL KICK：（跳躍中）↓↙←+K
★VALKYRIE TURN：→↘↓↙←+K、K
★DARKNESS ILLUSION：弱P、弱P、→、弱K、強P



GALLON（人狼）

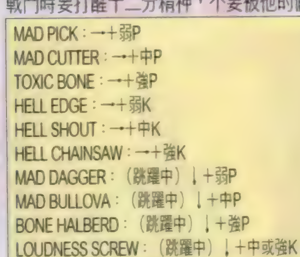
為了解開身上的呪語，使自己變回一個真真正正的人類，使他不得不參與這場戰鬥。至於其招式風格方面，他是所有人物之中速度最快的一個，然而大部份招式也是以體當技為主。可是，如果對手是一個有飛行道具招式的人物時那麼就會用得比較吃力，因為對手往往能於你沖埋身前用飛行道具把你擊倒。



CANYON FLYER：（空中跟對方接近時）↑以外+中或強P
WILD CIRCULAR：（對方接近時）→↘↓↙←中或強K
BEAST RASH（地上）：↓↘→+P
BEAST RASH（空中）：（跳躍中）→↘↓+P
BEAST RASH（對空）：→↓↘+P
CLIMB RAZOR：↓↑+K
★BEAST CANNON（地上）：←↙↓↘→+P
★BEAST CANNON（空中）：（跳躍中）↘←↙↓↘+P
★BEAST CANNON（對空）：↓↙↗+P

LABEL（喪屍）

沙比於在生前已經是一位惡名遠播的殺人鬼，而他死後其靈魂受到暗黑之洗禮，於是乎他就以喪殭之形態再次出現於人間上。至於他的招式，其實他的速度只是略遜給人狼，然而他的招式是以奇襲為主。所以跟他戰鬥時要打醒十二分精神，不要被他的假動作所騙。



MAD PICK：→+弱P
MAD CUTTER：→+中P
TOXIC BONE：→+強P
HELL EDGE：→+弱K
HELL SHOUT：→+中K
HELL CHAINSAW：→+強K
MAD DAGGER：（跳躍中）↓+弱P
MAD BULLOVA：（跳躍中）↓+中P
BONE HALBERD：（跳躍中）↓+強P
LOUDNESS SCREW：（跳躍中）↓+中或強K
AIR CATASTEROPHE：（空中跟對方接近時）↑以外+中或強P
SKULL PUNICH：（對方接近時）↓↘→↗+中或強P
HELL'S GATE：←↙↓↘→+K
SKILL STING：↓↑+K
DEATH HURRICANE：↓↙←+K
空中DEATH HURRICANE：（跳躍中）↓↙←+K
★DEATH VOLTAGE：→↘↓↙←+K
★空中DEATH VOLTAGE：（跳躍中）→↘↓↙←+K
★EVIL SCREAM：→←+3個P同時





異色戀愛模擬遊戲強化版

在第15期時，我們曾經介紹過一個在超任推出的戀愛模擬遊戲「ANGELIQUE」。最近這遊戲經過一輪包裝，相繼地在PC-FX、PS及SS等次世代機種上推出，今次我們便會來講講這新版本有甚麼特色，同時會對遊戲的系統作較詳細的介紹。

既然是以CD-ROM形式推出，首先當然是不用再擔心容量問題，因此就有了播片、配音等CD-ROM遊戲的「標準裝備」，除了OP及ED的動畫片段外，每位守護聖使用「育成」及「妨害」的力量時也是以動畫方式來表現，令這個以人物為主的遊戲有趣得多了。









兩名少女爭奪天界女王之寶座

某天，本來是一名普通女孩的你，突然被選中成為了下任天界女王的候補，但要成為女王必須先經過一次考驗，你要和另一位同樣是女王候補的少女羅莎莉亞(ロザリア)一起在一個惑星之上令自己的子民繁榮起來，當你的子民所建的房子能比羅莎莉亞早一步到達惑星中央的小島時，你便算是在這次考驗中獲勝了。

事實上，你和羅莎莉亞都沒有令惑星繁盛的力量；在現任女王之下，有着9名各掌管着不同力量的「守護聖」，你要每天和他們接觸，以自己的行動力拜託他們對你的土地注入自己的力量，加快人口增長的速度。



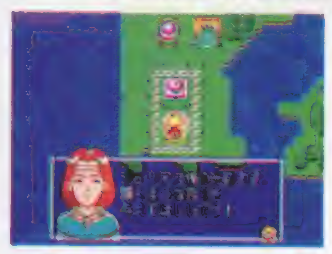
每28日一次的成績檢討

遊戲中，每星期六是你和羅莎莉亞到自己的大陸視察的日子，而從那位助你管理的神官口中，你會知道你的子民現時最希望得到的是哪位守護聖的力量，若你能應他的要求注入該力量，是會對人口增長有很大幫助的，除此之外，每4個星期六之中，有一次是前往見女王的日子，這天女王會以現時你和羅莎莉亞各有多少守護聖支持來評定現時哪一方較優勝，而勝方可得到一格行動力作為獎勵，令你能更易勝過對手。

事實上，為了能令更多的守護聖支持你當女王，單靠利用行動力要他們助你育成行星是行不通的，最佳的做法是利用自己的行動力和他們交談，提高自己和他們之間的「親密度」，當親密度提高到一定程度後，便會開始出現守護聖暗中助你育成惑星的情況，而對於那些和羅莎莉亞親密的守護聖，你亦應多些和他們交談，以降低他們幫助羅莎莉亞的機會。









空中大陸的各種設施

除了你和羅莎莉亞所培育的惑星外，遊戲一般都是在一片「飛空都市」上進行的，這裏除了有着你和羅莎莉亞的房子，亦有着聖殿、森林之湖、公園、占卜之館及王立研究館等各種設施，它們各有着不同的用途，大家必須靈活地運用它們才可。



主角的房間



每一天的行動都是從這裏開始的，除了可在這裏SAVE遊戲外，亦可改變BGM及選擇動畫片段的播放與否，有時候當守護聖來找你時，你更可選擇在這房間內和他們聊天。

羅莎莉亞的房間



雖説是對手，但亦不一定要處處對立的，間中到羅莎莉亞的房間找她的話，會得到一些有關各守護聖的情報，而且在爆機時若你輸了給她但兩人的關係良好時，更會出現你成了她助手的結局。

王立研究院



主要會在星期六前來，你和羅莎莉亞就是經這裏前往培育中的惑星視察的了，了解子民所希望的是甚麼，才可以更有效率的育成。

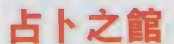
聖殿





這裏有着9名守護聖和現任神官輔助人迪雅所在的10個房間，平日(星期一至五)若前往守護聖的房間可找他們聊天或要求他們提供力量，星期六這裏是休息的，至於星期日則可以由你前來這裏主動約守護聖外出；守護聖只會在和你的親密度到達一定程度以上時才會答應和你約會，不過若是約會成功，兩人之間的親密度會有不同程度的提高，若來到迪雅的房間，則可以得到她給你的少少貼士，但事實上作用不大。

森林之湖



可以和守護聖約會的地點之一，當你的行動力增加後，可在這裏以5格行動力對着瀑布祈禱令守護聖出現，另外當你和某些守護聖的親密度夠高時，更可能會在這裏被他向你表白……

公園



在公園和守護聖約會是最能令兩人親密度提高的方法，不過要成功亦絕不容易，和你約會的守護聖會在這裏向你提出5次問題，只要有任何一題答錯也會令約會結束，而且若在途中遇上其他守護聖的話，這人對你的親密度更會因此而降低。

5條問題除了第2條及第3條是有跡可尋外(第2條是選出與該守護聖相性度較佳的人、第3條是回答一個關於現時惑星培育狀況的問題)，其餘的問題都是「靠撞」的，所以最「可靠」的方法還是事先SAVE……

占卜之館

在占卜之館中，你可以一格行動力來調查各人之間的親密度和相性值(相性值高的人，要提高親密度是會較易的)，除此之外，更可利用較多的行動力直接提高和某一守護聖之間的相性值，所以這裏實際上會是一個需要經常來的地方，特別是在有一格行動力剩下時，來這裏占卜一下便不會那麼浪費了。

9名超美形的守護聖

這遊戲的特點之一，是製作人員全部都是女性，而且遊戲本身的設定亦是以女孩子為主要對象的，其中9名守護聖的設計就美形到不得了，這雖然對於一般男性玩家來説或許會較難接受，但就因此令這遊戲在日本得到了一大班支持者(當然是女性)。



光之守護聖
祖利安斯(ジュリアス)



闇之守護聖
古拉偉斯(クラヴィス)



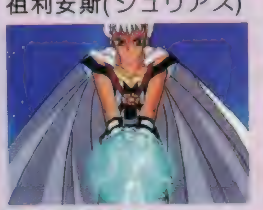
水之守護聖
尼美安路(リュミエール)



綠之守護聖
麥西路(マルセル)



地之守護聖
路華(ルヴァ)



鋼之守護聖
謝非魯(ゼフェル)



風之守護聖
拉迪(ランディ)



夢之守護聖
奧利威(オリヴィエ)



炎之守護聖
奧斯卡(オスカー)



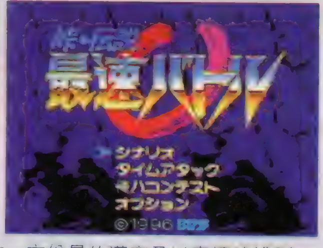
兩個轆嘅山卡啦賽車

峠・傳說 最速之戰

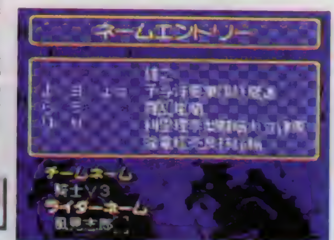


正如在介紹SS的《山卡啦賽車》時所說一樣，「峠」基本是指山道，至於《峠・傳說 最速之戰》便是一個以電單車在山道比賽的超任遊戲。在遊戲中，除賽道是以日本各「名勝」的真實山道作為藍本外，就連對手也是真實的飛車黨及該段山道的王者，故對於玩者來說勝利可不是完成遊戲的一版那麼簡單，因為在某程度上玩者已是該山道的新王者。

目標・成為新的王者



在遊戲中，玩者便成為了一隊新車隊的成員，故在進入遊戲的正式模式「故事模式」前便先要設定自己的車隊名稱及自己的名字，而在畫面中，玩者除可輸入英文字母及數目字外，當然亦有日文的平假名及片假名，而最令本地玩家雀躍的便是當中有一定份量的漢字及以音讀法排列，故玩者即使不懂日語，只要有耐性的話便可逐個字「刮」填上自己的名字及喜歡的車隊名稱。至於在操作方面，此遊戲的吸引之處便是一向以來賽車遊戲均可選擇自動波或手動波的，但由於遊戲中實際的電單車均沒有自動波的，故在遊戲中玩者便必須以L及R來作轉波，因此遊戲中玩者能否好好地轉波便成為了能否令賽車的速度發揮甚至勝出的主要因素。此外，玩者亦能按鈕令車手的身體彎低來減低風阻，故基本上玩者除要好好地控制外，對電單車亦要有部份知識，相對來說投入度亦大增。



賽車的調校

在比賽前，玩者除可按L及R來選擇車種外，亦可調教賽車的各部裝置，而各部件的配合將會對賽車的性能有莫大的影響，故玩者必須按自己的駕駛風格來作調教。

輪胎

玩者可選用軟、中及硬的輪胎，而越軟的輪胎便有越大的「抓着力」，但相對來說由於磨擦力大，故速度便會較低。



制動系統

在此項中玩者可調教賽車的制動系統，基本上BRAKE A的制動力便最弱，BRAKE B便是一般，BRAKE C則是最大，而制動力越大便越能在短時間內減低速度，但相對來說速度的損失亦越大。



波箱齒輪

基本上波箱的齒輪是直接主宰賽車的速度及扭力分配的命脈，理論上速度越高扭力便越小，扭力越高速度亦越小，而速度便是賽車的直路速度，扭力則是轉向時的隱定性。而在選擇上，數值越小便速度越快、數值越大便扭力越大。



避震

基本上電單車的避震是分為前叉及後擔，而遊戲中所有賽車均是倒立前叉的，至於在效果方面其實亦以後擔為主，故遊戲中玩者便可調教後擔的硬度，而基本上後擔的硬度是直接影響轉向的穩定性的。



顏色

這項的選擇對賽車的性能可沒有甚麼關係，查實只是玩者可隨自己的喜好來改變色車手的頭盔、皮衣、皮褲及車體的顏色。可是由於顏色的選擇不多，故實際效果亦不大，不過，電單車走花當然是黑紅花較辣。



四台戰馬



HONOA NSA50（NSR50？）

HONOA NSA250R（NSR250R？）

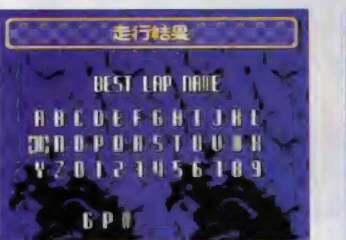


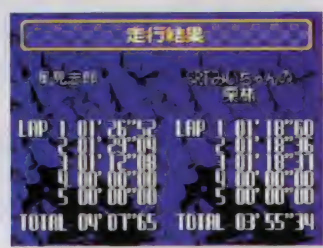
SUZUHI RGU250Γ（RGV250Γ？）

HONOA RUF400（RCF400？）

比賽之後

在比賽後，不論者是勝是敗畫面也會顯示出玩者及被挑戰者的每個圈速及總時間，而玩如能打破記錄的話更可替自己的最佳圈速改名及登錄，至於結果便會在示範畫面中出現。



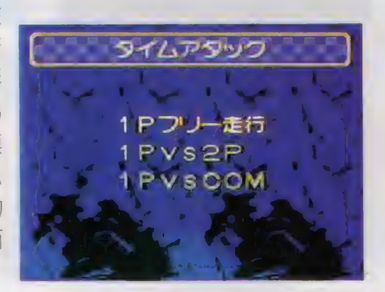


TIME ATTACK

在時間賽（TIME ATTACK）中，玩者便要在12條賽道中選一條比賽，並以創造出最快的圈速為目標。至於玩者除一樣可調教賽車外，在模式上亦可選擇一人進行的「1P自由行走」、二人對戰的「1P VS 2P」或與電腦進行比賽的「1P VS COM」，基本上可說各式其式，而在比賽後畫面亦會顯示出玩者的時間，如能打破記錄便可將記錄登錄在遊戲中。

1P 自由行走

在這模式中，玩者可在完全沒有對手的情況下進行遊戲，而由於沒有對手影響，故理論上玩者應會較易造出最佳圈速。不過在此模式要注意的便是玩者不要以為賽道上是完全沒有障礙物的，因為實際上有一種東西是被稱為對頭車的。







1P VS 2P

遊戲中唯一可同時二人進行的模式，雖然是時間賽，但玩者仍可以時間作勝負。至於在遊戲方面畫面便以上下分割進行，而在完成賽事後便會顯示出兩名玩者的圈速。







1P VS COM

與「1P VS 2P」一樣有兩台賽車同時作賽，不過由於對手是電腦，故畫面便不用以上下分割表示。至於在難度上便是在遊戲設定上玩者不能與電腦車接觸的，否則便會炒至掉頭，故在抽頭時便要小心。



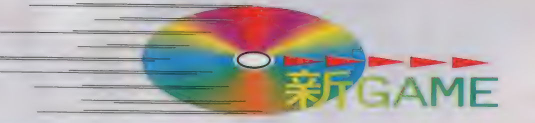
我的 CONTEST

基本上可說是作技術比賽的模式，玩者可選擇任何一條賽道作賽，而比賽便以ROLLING START及在最考技術的一段開始，至於比賽雖短，但所需的技術卻一點也不簡單，而在比賽後電腦便會對玩者的技術作出評價。













忍者亂太郎 2



製造商：CULTURE BRAIN
發售日期：發售中
售價：7800 日圓

相信不少讀者也會看過在電視上播過的動畫作品《忍者亂太郎》及《新忍者亂太郎》，這作品給大家的感覺如何呢？很好笑吧！筆者亦有同感，所以對這同名的動作遊戲本來亦充滿信心，可是出來的結果竟是如此。

以前在超級任天堂已推出過同名遊戲的第1集，而現在的《忍者亂太郎 2》和前作一樣是動作遊戲，唯一不同的是在這次的第2集之中，除了在上集中原有皂人物亂太郎、小丸和新丁之外，更加入了3位新人物雪子、絲美和，在玩MINI GAME之中，玩者可以選擇6人中的其中一人使用，而在STORY MODE之中，玩者則要在第4版起才可以使用3名新人物，在STORY MODE之中其有5版，完成這5版便可以爆機了！




亂太郎——這人物可以說是本遊戲的主角，所以他的能力是最平均的，不論是攻擊力、跳躍力也是非常高，是理想的選用人物。


小丸——在遊戲之中最「見錢開眼」的人物，而在遊戲之中亦是一樣的，他的能力其實是和亂太郎差不多的，所以亦可以常用。


新丁——可以說是在動畫和遊戲之中最失敗的人物，不只肥胖而且烏龍百出，經常為同伴帶來麻煩，是一個可以不用理會的人物！？


雪子——在女性人物之中是最好用的一個，攻擊力和跳躍力也是非常厲害，幾可與亂太郎和小丸比美，所以大可以試用一下。


友美——她的能力是界乎雪子和絲美之間，所以也可以說她是一個有實力的人物，不過她的揮刀距離比較遠，所以要離遠些攻擊。

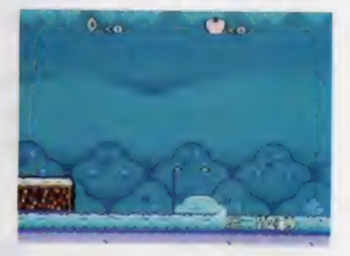

絲美——不要看她和新丁的體型差不多，其實她的實力絕不會比雪子等人遜色，雖然在跳躍力方面的確是比較差，不過已比新丁為佳了。

は組門牌之段

不得了！1年h組的門牌不見了！究竟怎樣做才好呢？本來老師們想使用「後備門牌」的，可是……根本沒有甚麼後備門牌。幸而亂太郎在小狗口中得知校長知道門牌的所在，原來，因為1年h組近來的成績太不濟了，所以校長要給他們一個測試，如果合格的話可取回門牌，如不合格的話便會被降為「1年'組」。

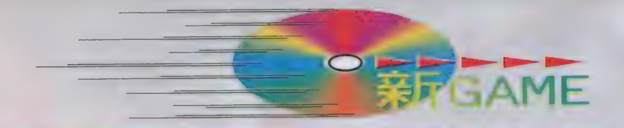
為了不被降班，亂太郎等人唯有接受測試，測試共有6個，第1個是在99秒內使用R掣作隱藏通過路途；第2個是在60秒內使用Y掣發射手裏劍打倒敵人（但不要打中校長）；第3個是在99秒內由點跑至終點；第4個是在圖版上作配對遊戲，Y掣選擇，A掣是聽聲；第5個是在99秒內找齊7個隱藏的人；最後一個是使用以前所學的由起點跑至終點。











拯救父親大人之段

不得了！亂太郎的父親因為工作而一去不返，於是亂太郎的母親便去找亂太郎，希望他能找到父親。在母親手上，亂太郎得到一封由ドクタケじょう發出的信，信上暗示亂太郎的父親是被困在5座山以外的白山後的城堡之內，為救父親，亂太郎決定到城堡一行。

到城堡的第1關是要過守衛的欄阻，亂太郎要以隱身術來通過。通過這裏之後，亂太郎會遇上父親的同僚，得到他的幫助，亂太郎終成功的進入了城堡，不過立刻便遇上了ドクタケじょう，只要連打擊便可以將他打倒。






使用幻術之段

在這個故事之中，亂太郎要找尋一名使用忍法的人，他也是山田老師的友人。首先亂太郎他們要經過一個佈滿機關的地方，在這裏玩者最要注意的是在上方放下來的矛，如果貪快的話，便會很易中矛，所以，小心點，行慢一點便會安全一點。

最後，亂太郎他們會到里吉先生在與那位使用法術的罪犯在戰鬥，可惜里吉先生不敵，這時亂太郎使出山田老師交給他們的手裏劍，這樣便可以收拾罪犯。(其實是因為亂太郎打不中而令他罪犯笑得倒下來)

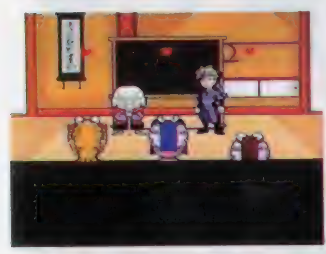


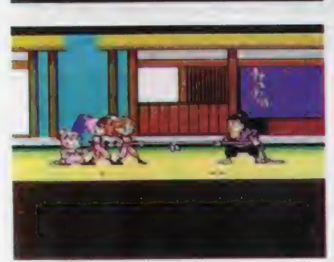



忍者的修養之段

終於也到了女忍者們出場的時候了！這次校長先生帶來了一位新的男老師，這位新的老師立刻便把雪子等人迷住了，當她們知道了這位「靚仔老師」喜歡吃葡國蛋糕之後，三人刻出外買這種蛋糕給老師吃，但是她們怎也料不到這是……

三人經過了充滿了危機的森林，終於到達了餅店，可是三人不夠錢，幸而在路上遇上一個喜歡玩拔河的大叔，只要玩者用連打A掣便可以擊敗他並得到金錢買蛋糕。可是，原來那靚仔老師是由山本老師所偽裝的……

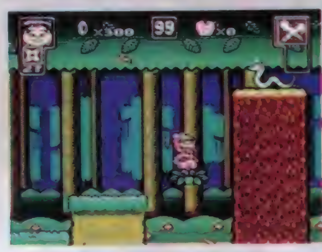





陰暗處的大字之段

這一個遊戲是要分男女兩組進行的，而先行的女子隊，首先她們要穿過森林，這個森林之內危機四伏，森林之中毒蛇四佈，一定要小心行動，經過了一番的探索，眾人發覺一無所獲，所以便向相反方向行，結果給她們發現了校長要找的東西不然而她們要的是紅色的，而找到的是藍色的……

在男子組方面，情況也差不多，經過在亭下的問題一關(答案的順序是：だった、いんりゅく、ドーン！、コックさん、ろうやぶり)，過了這關之後，亂太郎他們也找到了，不過他們找到的是紅色的……結果兩組交換了紅藍兩件物件，完成了任務！





麻雀同級生 SPECIAL



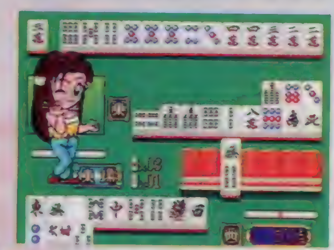
街機麻雀同級生完結篇移植版

ELF這公司雖然一直以來都有在日本的PC-9801電腦推出三級作品，但最成功的系列則絕對要算是《同級生》了，相信只要你擁有電腦的話，就總會玩過DOS/V版或中文版的2吧，這系列成功的原因除了有着一般三級作品所沒有的遊戲性外，負責人物設計的竹井正樹也是功不可沒的，除了推出PC-E版、SATURN版及超任版外，ELF公司亦深明搵錢之道，將同級生以麻雀遊戲的方式在街機推出。

不過，玩GAME的人亦不是盲的，第一次在街機上推出的《麻雀同級生》簡直可用粗製濫造來形容，所以ELF在推出續篇《麻雀同級生完結篇》時，除了將畫質提高外，脫衣場面亦改為使用動畫，奈可田中美沙、齊藤亞子等一線人物早已在上集推出，所以反應亦只是一般，今次移植到SATURN之上，還好追加了櫻木舞(假如沒有她的話還會有多少人買？)，作為同級生系列的擁躉，遇上合理的價錢時大可考慮一下買來玩玩。









SPECIAL版中登場的六名女角

黑川里美

自中學以來就已經和你(玩者)是鬥氣冤家，個性相當強，平常會在咖啡店「OTIMTIM」當兼職，而且因為里美的身材不錯，所以很受顧客的歡迎。





田町弘美

一位相當開朗的女孩子，自公司的同事間聽到有關你的傳聞後便開始對你產生興趣。遊戲中她是位COSTUME PLAY的愛好者，每當你叫糊、食糊時，她都會變身成不同的動畫人物，你認得多少個呢？

齊藤真子

你所就讀的「先負學園」裏的校醫，由於她的家裏是開藥房的，所以在課餘你亦可在先負鎮的藥房找到她。真子是遊戲中年紀較大的人物之一，看上去亦顯得較為成熟。



正樹夏子

在先負鎮車站前的時裝店做兼職的女孩子，本身是位設計專科學校的學生，現時在鄰鎮矢吹町一個人住，將來的夢想是擁有一間屬於自己的店子。





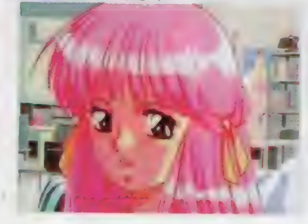
櫻木舞

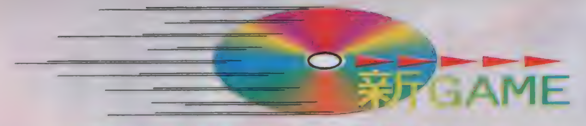
成績好、樣靚，原作中的女主角……

舞是先負學園裏所有男學生的偶像，但因為庭裏的管教甚嚴，一直以來都未能和你約會，這次她來到你的房間，你能否好好把握這次機會呢？

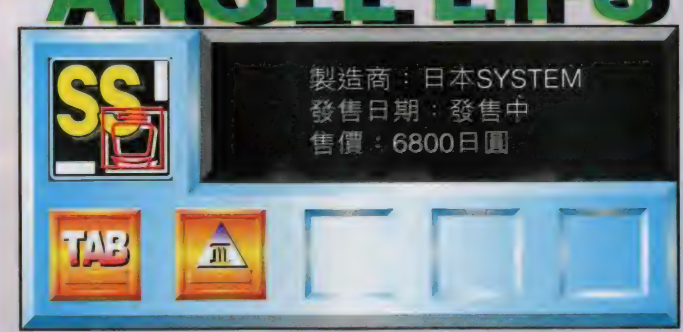
芹沢良子

你所在的3年D班的班主任，一位對於教書相當認真的女性。本來在原作中是唯一沒有和主角發生關係的角色，但在這SPECIAL版裏面則會和你以麻雀決一高下。



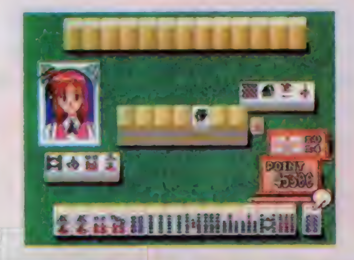


麻雀天使
ANGEL LIPS



一眼看下去，這個可能是一個非常有睇頭的麻雀遊戲，因為《麻雀天使 ANGEL LIPS》這隻麻雀遊戲的封面是由著名的插畫家うるし原智志（漆原智志）所繪製的，然而，在開始遊戲之後，玩者一定會大感不解，因為這個遊戲之內的人物其實不是由漆原智志先生所設計的。

《麻雀天使 ANGEL LIPS》這個三級麻雀遊戲的賣點當然是遊戲之中的三位女孩子了，而且這個遊戲只有一個STORY MODE，所以玩者跟本不用選擇，只要在遊戲初選擇由哪個開始遊戲便成，加上在這遊戲之中是沒有MEMORY的，所以在開始後便要一氣呵成，冇得停！



大家不要以為吃高分的牌便可以令女孩子脱多些，答案並非如此，每個人物其要戰勝七局才可以過關，不論玩者吃多大的牌，女孩子也只會脱一件衣服（甚至不脱），所以玩者切勿抱太大的期望。



遊戲之中玩者可以選擇的對手



麗

這位在遊戲之中最年少的女孩子果然是非常易對付的，她唯一可怕的地方是在HARD MODE之中，當玩者勝了她三至四局之後，她便會不停的自摸，所以，在HARD MODE之中，玩者一定要以快打慢，而且越快叫胡越好，否則必定會敗給她。不過，以一般玩法而言，不論玩者做甚麼牌，她也會「義不容辭」的出牌給玩者，所以……SURE WIN！



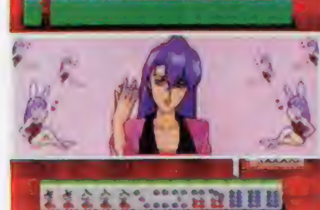




深雪

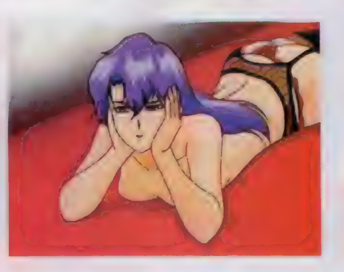
這位18歲的高中3年生真是非常的可怕，不要看她是弱質女子，當她一發威時便不得了，她最喜歡的便是自摸，不論是大牌或是細牌也會吃，可謂防不勝防，不論玩者多麼謹慎也會失手，所以和她對戰時，一定要「快食」，不論是多麼細的牌一於照食，因為分數只是用來「打底」的，只要勝了便不用擔心了。





香奈

最年長的她果然是最難應付的，她的攻擊力（雀力）真是非常驚人，話咁快就可以食胡，玩者唯一可以和她對抗的便是「快」！而且一定要盡快叫胡，這樣便可以逼她不做牌，而且更可以使她陣腳大亂，所以只要快，在她手上食胡的機會便會大增。她最拿手的的「立直一發」，這招可謂無從招架，唯有眼白白的任她魚肉。





一隻得鬼佬的橫向動作遊戲

JOHONY BAZOOKATONE
結他小子捉鬼記



結他都可以射死疆屍？

遊戲簡介

還記得於若干年前任天堂公司在超任推出過一隻名為《SUPER DONKEY KONG》的動作遊戲，而且更動用了32M的大容量，其目的是要將遊戲內出現之各人物及背景的像真度和解像度提高。然而此GAME在當時也頗受歡迎，尤其是在歐美地區，當地人似乎對這類遊戲畫面非常接受。所以現時有很多是針對歐美市場的動作遊戲都是以這類格式裝作的，好像CAPCOM於超任推出《TOY STORY》及現在要介紹的《JOHONY BAZOOKATONE》便是其中之一。

香蕉與音符的關係

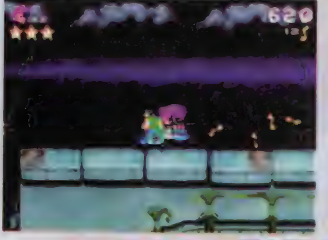
於《SUPER DONKEY KONG》中，於畫面上是有些香蕉出現的，如果讓那隻猩猩取得一定數目的香蕉的話是可以獎隻數。而於本GAME的畫面中，亦是有類似的道具出現，不過就不是香蕉，是音符來的。而這裏的音符亦分為兩種，就是四份一音符及大高音譜號，而1個大高音譜號的分量就等於10個四分一音符，而如果玩者能儲齊1000個四份一音符的話就可以被獎多隻。而當玩者把敵人消滅後，它就會爆出大量四份一音符，然而那些音符是會很快消失的，所以玩者就要眼明手快的把所有音符取走，但有些敵人是會於爆音符後還會攻擊你，所以要小心不要只顧着取音符啊。故看來要儲齊1000個四份一音符也不是一件很容易的事哩。

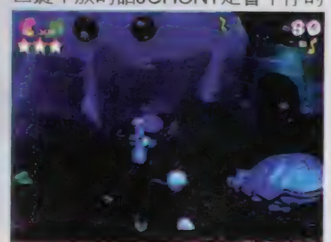
玩乜東東喫？

基本上由於此GAME的對象是一些年齡較低的玩者，所以其遊戲系統是比較簡單的。玩者於遊戲內是需要控制着那位梳飛機頭、手拿着電結他的JOHONY，再用他那枝附設有武器的結他去消滅於畫面中的敵人，跳過所有難關，繼而過版。

動作多多的JOHONY

本遊戲的主角JOHONY其實不單只有跳躍、攻擊這些簡單的移動模式，製作人員還另外設計了一些動作，使玩者更容易通過某些版數及可令此GAME的可趣味性增加。現在就讓筆者在這裏講解一下吧。JOHONY手拿着的結他是可以變做機關槍去殺射敵人的，但此武器的攻擊範圍不是太大，除非於近距離及跟槍頭成一直線，不然是很難傷害到對方的。而另一個攻擊方法就是儲POWER，如果玩者按緊△鍵不放的話JOHONY是會不停的轉動自己的手，這樣就會使結他的POWER量增大，而如果玩者放手的話那結他就會發出攻擊範圍頗大的沖擊波。而沖擊波的大少則是跟玩者所按的時間成正比，即是玩者按得愈久，沖擊波就會愈大。而另一方面，於這個遊戲內是可以閃避到敵人之攻擊的，方法很簡單，只要於被敵人夾攻時按一按R1鍵，那麼JOHONY就會作360度旋轉，這便可避開敵人之攻擊。而JOHONY亦可在半空作攻擊及增加停留空中的時間，方法是於半空時中再按下及攻擊鍵，這樣是會減低跳躍時之攻擊空隙的。



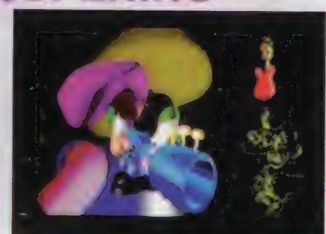


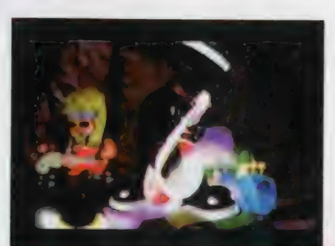
















第1-17期
每本港幣28元正

第18-N期
每本港幣35元正

有買趁手！
《遊戲誌》補購程序——LOGON！

AIM

◆為求打爆機，需要舊GAME攻略法
◆為咗儲齊一套完整遊戲紀錄
◆愛嚟去旅行時「透爐」用
◆為咗儲本第日炒得嘅書

METHOD A——郵寄

PHASE 01
填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02
寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

PHASE 03
寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04
等收書啦！

METHOD B——親臨補購

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
補購時間：星期一至六上午11時至下午1時、下午2時半至5時；星期日及公眾假期休息。
注意：親臨補購前請先致電本刊辦事處預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：
年齡：
地址：

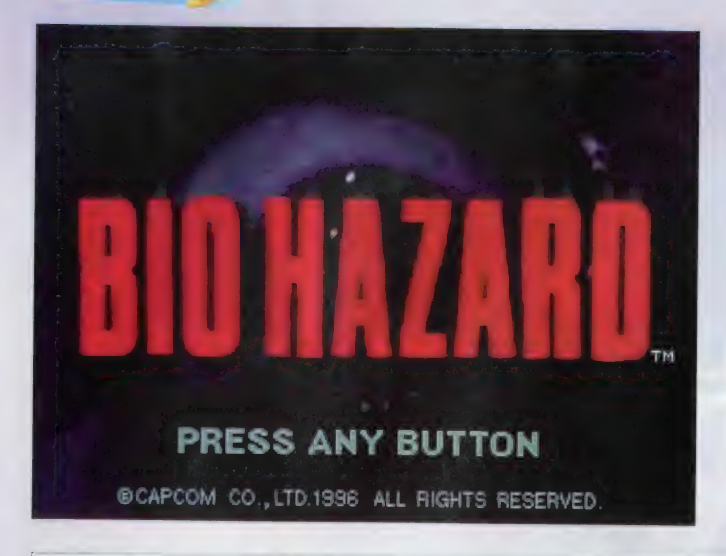
聯絡電話：（日間）
（夜間）
郵寄地址：（如與上列地址不同）

身份證號碼：（ ）
支票號碼：

補購期數	數量	×	單價	= 金額
		×		=$
		×		=$
		×		=$
		×		=$
郵費		×	$6.5	=$
合計				$

郵購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：
◆本刊恕不接受海外補購
◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
◆本刊保留拒絕補購之權利
◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告



BIO HAZARD

完美攻略番外篇



上期刊出了《BIO HAZARD》HARD MODE的最佳結局爆機方法後，隔天便馬上收到一些讀者FAX來希望可介紹一下女性版(EASY MODE)的攻略、以及講講有關演變成各種結局的條件。相信亦有不少讀者希望可以得到這樣的資料，所以今期我們追加這份「完美攻略番外篇」，希望能滿足各位讀者的要求。

J.J

EASYMODE與HARD MODE的差異

只要你有將兩個模式都試玩過的話，相信不難發現兩者的難易度差異。首先，若以芝露(EASY MODE)進行遊戲的話，第一個差異便是芝露一開始便有手槍在身，於是便不需要像古列斯(HARD MODE主角)那樣以格鬥刀來對付第一隻喪屍，不過，更決定性的差異還是在於芝露的道具欄有8格之多，雖說她的HP較古列斯稍低，但因為可以有較多空間放置藥草及急救噴霧，令回復的可行性大增。

以古列斯進行遊戲時，他會在遊戲途中遇上莉柏嘉這女孩子，但若以芝露來玩的話，是不會出現莉柏嘉這角色的，相反，芝露則會有着比利這名同伴，而他幫助芝露的次數更是遠比莉柏嘉幫助古列斯為多。



以下便是一些以芝露來玩時的特點及特殊事件。

**文中括號內的數字請參照上期刊出之地圖*

與比利一起調查食堂

在遊戲開始後，古列斯就已經失蹤，聽到槍聲後，芝露便和比利一起進入食堂調查，更在食堂盡頭的火爐下發現了一灘血跡，跟着在芝露進入通道(3)擊倒裏面的喪屍及拾得裏面的彈匣回到食堂後，會再出現一頭喪屍，這時比利會用他的手槍替你幹掉這喪屍(有冇搞錯，3槍？)，然後兩人便一起回到大廳找域斯加隊長。

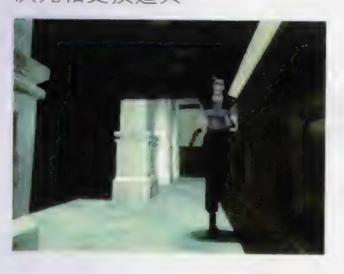


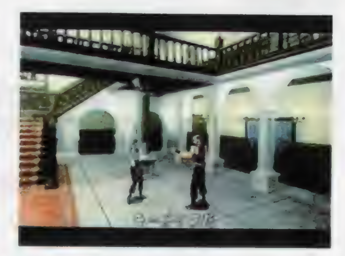


域斯加隊長的失蹤

回到大廳後，兩人找不到域斯加隊長，於是便在大廳四處搜索，當看過了整個大廳後(即經過大廳所用的四個鏡頭)，芝露便會和比利分頭行動，這時比利會將KEY-PICK交給芝露，而事實上，這KEY-PICK是同時有着劍之鍵和小鎖匙的功效的，因此你不用再像古列斯那樣時為了預留小鎖匙的位置，一次又一次找異次元箱更換道具。







唔駛搵爛槍換散彈槍



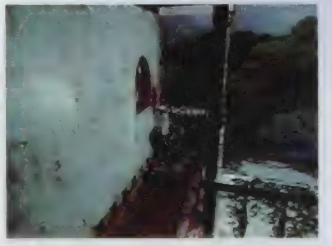
當大家是以古列斯來玩時，散彈槍是一件十分重要的武器，而且要取得亦不是那麼容易，因為散彈槍所在地的房間(28)設置了機關，若你就這樣將散彈槍拿下的話，那麼到離開時便會被壓下來的天花所殺，所以一定要先去取得1F左方房間(20)內的爛散彈槍去騙過機關才可，不過，若你是以芝露來玩時，假如你沒有將爛槍掛上，比利也會突然出現，並且撞門替你解圍，既然如此方便，大家又可必辛辛苦苦搵爛槍呢？





彈匣變榴彈槍？

以芝露來玩時的另一特點，是她會得到古列斯所沒有的武器──榴彈槍。本來當大家以古列斯來到那個滿了是烏鴉的露台(8)時，只會從屍體前面取得一個彈匣的，但以芝露來玩的話，那個彈匣便會變成一支榴彈槍，這武器除了基本裝備「榴彈」外，還可裝上「火炎彈」、「硫酸彈」這些特殊子彈，在對付特定對手時發揮特別效果。不過，由於在彈倉仍有子彈時，彈種是不能更換的，而且發射出來的榴彈會以拋物線方式前進，不可能擊中在高處的敵人，所以這種武器實際使用時會有一點麻煩，不過在火力方面則絕對可靠，即使是遊戲後期出現的怪物仍可一槍一隻。



死唔斷氣累街坊

在通往大蛇所在的閣樓(44)前，不論你是以哪一個人來玩，都一樣會在通道上(40)發現BRAVO TEAM的隊員李察的，不過古列斯發現時已是鹹魚一條，但芝露發現他時就仍有半條命，這時李察會告知芝露自己是被一條超級大蛇所傷，更因此中了劇毒，於是芝露便要盡快走到那個放着血清的房間(17)從架上取得血清一瓶回去找李察，然而這李察兄收了你的血清後會照樣瓜柴，幸好死前會給你通信器一個，但最搞笑的還是芝露明知自己要去打一條有毒的蛇，但竟然不會再取另一瓶血清留給自己用，還好在





擊倒大蛇中毒後，比利(大概是……)會將你送回那間有血清的房間並替你解毒的……





有琴就自己彈



本來，當古列斯進入1F左方的小酒吧(38)後，會因為不懂彈琴而由莉柏嘉代彈的，不過當你是以芝露來玩的時候，就不會出現這種特別的事件，而是由芝露自己彈琴了事。

小心鯊魚

當進入寄宿舍的B1時，大家都知道是會有三條鯊魚出現的，但當你以芝露來玩，在接近控制室(制御室/64)的時候，是會出現一段短片的，看見那鯊魚的水中視點，實在相當「大白鯊」……不過當短片結束時，你的所在位置是會被強制移到旁邊的武器房(65)前面的，加上這時武器房的門是打不開的，若然沒有準備便很易成為小鯊魚的點心……





殺樹方法人人有異

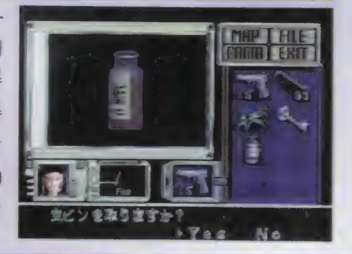


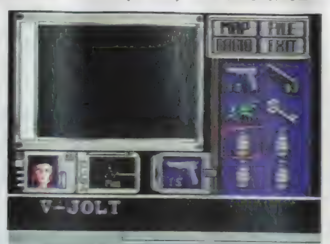
寄宿舍裏面最主要的對手是在寄宿舍1F右邊房間(68)的植物42，事實上，要打倒這植物有很多方法，首先，以芝露來玩時，若你先到藥物房(58)製作出V-JOLT這種藥物的話，便可走到B1的根部房間(63)對着那根部使用V-JOLT，植物42的根部便會馬上枯毀，這樣當你到達球根所在的房間時，只要將植物42打倒一次便可(若使用火炎彈更可一擊將它打倒)，假如沒有V-JOLT在手的話，那麼當你打倒它一次後，芝露會被植物42的觸手纏着，這時比利會突然出現，並以火炎噴射器替你消滅這植物。

不過以古列斯來玩時，亦不是一定要靠火力打倒他兩次才可的，事實上，當古列斯被這植物42的觸手捉住後，莉柏嘉便會出現，這時各位會暫時改為操作莉柏嘉，只要到藥物室製作出V-JOLT到B1向植物42的根部使用，便可將古列斯救回。

V-JOLT製作方法

消滅植物42的關鍵「V-JOLT」，要製作這種藥物的話，過程如下：1.到藥物房取得一些空瓶(實際上有四個，但取得三個其實就已經足夠)，2.混合UMB NO.2(赤/2)和自來水(水/1)製作出NP-003(紫/3)，3.混合NP-003和UMB NO.4(綠/4)製作出UMB NO.7(白/7)，4.另找兩空瓶混合UMB NO.2和UMB NO.4製作出Yellow-6(黃/6)，5.將UMB NO.7和Yellow-6混合成UMB NO.13(青/13)，6.再一次混合UMB NO.2和自來水製作出NP-003，7.將UMB NO.13和NP-003混合便可製成V-JOLT。





出現不同爆機畫面的方法

就如上期攻略時所說過的一樣，這遊戲是有着很多種爆機畫面的，最佳結局當然要看，但其實生產商亦有下過工夫去製作其他爆機畫面的，所以亦值得花時間故意製作出來看看。

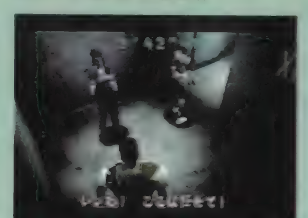
基本上，這遊戲的爆機畫面，是以爆機時可以有多少同伴生還和你一同離開來決定的，由於EASY MODE和HARD MODE各可以有兩名同伴，所以便有着8種完結畫面(即兩人同救、只救其中一人或甚麼人都不救)。

一般來說，男性篇裏的莉柏嘉和女性篇裏面的比利假如在遊戲途中死了的話，那麼到爆機時TYRANT是不會再次在直升機場出現的，你可以直接乘直升機離開，不過這當然不會是最佳的爆機畫面了……

以下便是其中的數種完結畫面和出現條件。

HARD MODE ENDING 1

在遇上莉柏嘉後不帶着她一起離開，另外在消滅植物42回到大屋時成功將莉柏嘉救回，再於牢獄救回芝露……

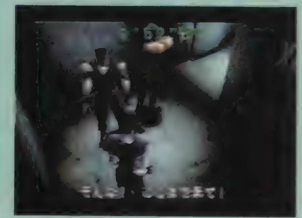





EASY MODE ENDING 1

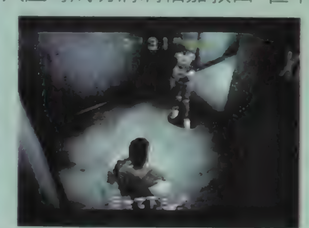
進入中庭B1遇上比利時，先選擇和他一起前進，但在第二個問題時選擇不讓他先行(否則他會死掉)，最後於研究室B3牢獄救回古列斯一同離開……

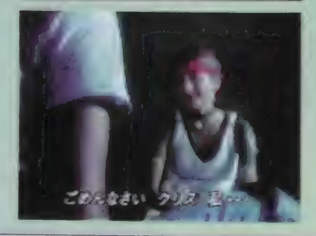
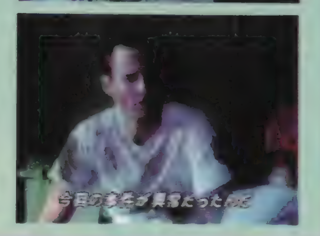


HARD MODE ENDING 2

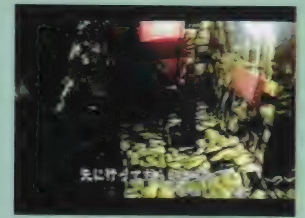
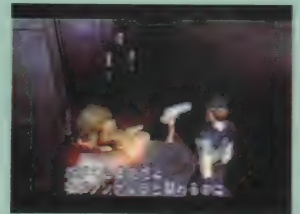
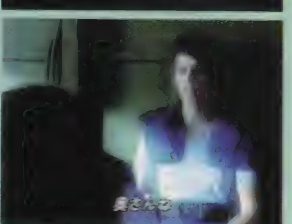
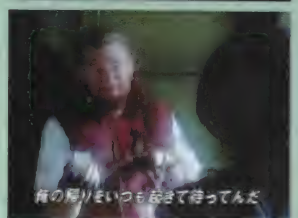
在遇上莉柏嘉後不帶着她一起離開，另外在消滅植物42回到大屋時成功將莉柏嘉救回，但不救回芝露便帶着莉柏嘉離開……



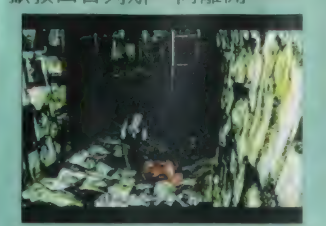
EASY MODE ENDING 2

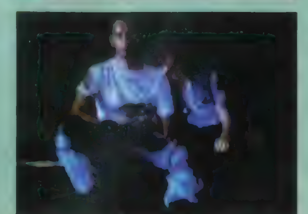
進入中庭B1遇上比利時，先選擇和他一起前進，但在第二個問題時選擇不讓他先行(否則他會死掉)，但不救回被困於研究室B3牢獄的古列斯便離開……

EASY MODE ENDING 3

進入中庭B1遇上比利時，先選擇和他一起前進，但在第二個問題時選擇讓他先行(故意讓他死掉)，最後於研究室B3牢獄救回古列斯一同離開……



EASY MODE ENDING 4

進入中庭B1遇上比利時，先選擇和他一起前進，但在第二個問題時選擇讓他先行(故意讓他死掉)，並且不救回被困於研究室B3牢獄的古列斯便離開……





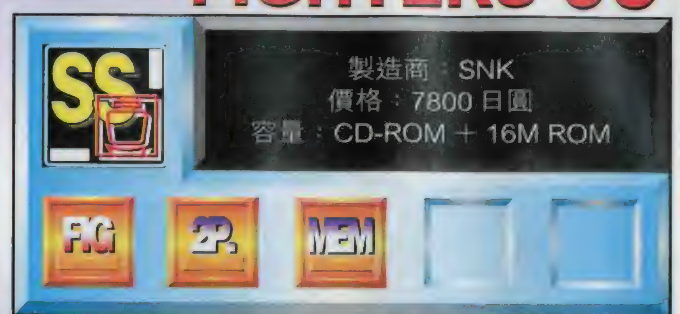

房間內可取得的道具一覽(女性篇專用)

1.手槍、色帶
2.紋章、盾之鍵、藍色寶石
3.手槍彈匣×2
4.大屋1F地圖
5.色帶
8.榴彈槍
10.「植物學之書」
12.綠色藥草×1
13.藥(完成寄宿舍事件後可得到急救噴霧、散彈槍子彈、硫酸彈)
17.色帶
19.綠色藥草×4、紅色藥草×2、鎧之鍵
20.壞散彈槍、手槍彈匣、散彈槍子彈
21.手槍彈匣、「飼育系之日誌」、散彈槍子彈
22.手槍彈匣、硫酸彈
23.色帶、綠色藥草×2
24.手槍子彈
25.綠色藥草×1
28.散彈槍
29.綠色藥草×6
32.星之冠
34.打火機、紅色藥草×1
35.「研究員之遺書」、色帶、榴彈
36.大屋2F地圖、綠色藥草×1
37.太陽之冠
38.琴譜
39.金紋章
40.綠色藥草×2
42.手槍彈匣
43.散彈槍子彈
44.月之冠、散彈槍子彈
45.風之冠、左輪手槍
46.四角形把手
47.紅色藥草×2、綠色藥草×3、藍色藥草×2、中庭地圖
50.藍色藥草×2、綠色藥草×2
51.藍色藥草×3
52.急救噴霧、手槍彈匣
53.紅色書、散彈槍子彈
54.制御室之鍵
55.手槍彈匣、色帶
56.綠色藥草×3
57.寄宿舍之鍵002
59.「植物42之MEMO」、寄宿舍地圖、散彈槍子彈
60.手槍彈匣
61.綠色藥草×2
65.手槍彈匣×2、散彈槍子彈×2、寄宿舍之鍵003
66.色帶(要用小鎖匙)、有機化學實驗FILES
67.火炎彈
68.館之鍵(兜之鍵)
69.麥林彈、最後之書(上)
70.散彈槍子彈、麥林彈、「給保安部長的信」
72.散彈槍子彈
73.綠色藥草×2
75.綠色藥草×1
80.榴彈×2、電池
81.「圖畫簿」、麥林彈
82.色帶、手槍彈匣
83.MO碟
84.綠色藥草×2、藍色藥草×1
89.急救噴霧、榴彈
90.手槍彈匣、六角形把手
91.火炎彈
92.格鬥刀
94.色帶、急救噴霧、藍色藥草×1
95.中庭地下地圖、MO碟
97.最後之書(下)
98.綠色藥草×2、藍色藥草×2
101.綠色藥草×2、MO碟
104.「研究員的信」、手槍彈匣、綠色藥草×1
105.幻燈片
106.「研究所·警備系統資料」、研究所之鍵
107.「機密FAX」
109.色帶、火炎彈、藍色藥草×1、綠色藥草×1
110.散彈槍子彈
111.麥林彈



地獄連續技大公開！(VOL. 2)

THE KING OF FIGHTERS'95



文：指令魔人

喺上期書出街之後，有朋友睇完小弟嘅「KOF '95——地獄連續技大公開！」之後同我講：「喂！究竟啲招出唔出到㗎？啲相係咪駁出嚟㗎？真係可以一招打死人？」跟住我答佢話，出唔出到招就要視乎你自己嘞，可能要經過一番苦練；啲相全部都有哂時間、能源之類嘅資料，係唔係假嘅一眼就睇到；至於可唔可以一招打死人，就可以睇睇嗰招最後一格相，因為如果可以「一擊必殺」，全個畫面係會閃一閃嘅（除咗OMEGA RUGAL同八神庵某啲招之外），死唔死一睇就知！但係所注明嘅條件就一定要跟足，如果唔係，打唔死人就與人無尤，知道冇？

至於今期，就會講埋剩餘嘅十四個角色，大家一齊嚟睇真啲！——去片！

By 指令魔人

由於版位的關係，出招表不再刊登了（可以看說明書或本刊第五期），敬請見諒。

冥！——可以一招將對手打死！
紅！——可以一招將對手打至「見紅」
所有指令都以角色在左方為準，如要「打背脊」的，便要將指令左右反轉。







麻宮雅典娜

想看我穿水手服嗎～？

雅典娜是一位移動速度十分快的角色，但攻擊力卻不大，出招也略嫌慢了少許，防守力也較差，是比較難用的角色。

難度：★★★★☆
要點：在「出波」後，要在硬直時間過後立即使用大跳躍，稍遲也會失敗。
條件：自己處於MAXIMUM狀態，把對手逼到牆邊。

冥

■遠距離使出弱PSYCHO BALL ATTACK（↓↙←＋輕拳）


■硬直後立即使用大跳躍及重腳……

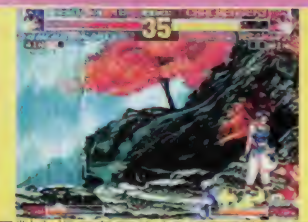

■CANCEL使出弱PHOENIX ARROW（空中↓↙←＋輕拳）

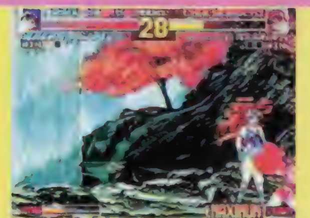

■着地後立即使出輕拳，跟着使用SHINNING CRYSTAL BIT（→↘↓↙←↖＋輕腳＋重拳）

難度：★★☆☆☆
要點：在取消SHINNING CRYSTAL BIT後要立即再使出，時間要夾得好；但卻要小心對方使用GUARD CANCEL反擊……
條件：自己「見紅」，把對手逼到牆邊，對手蹲下擋格。

冥


■逼埋牆邊使用SHINNING CRYSTAL BIT（→↘↓↙←↖＋輕腳＋重拳）


■對方擋了數下後（最好不要超過五下，因對手可在非MAXIMUM狀態下使用GUARD CANCEL）……


■同時按A＋B＋C＋D取消SHINNING CRYSTAL BIT後立即再使出……


■不斷重複，便可「屈死」……



椎拳崇

雅典娜……我愛您！

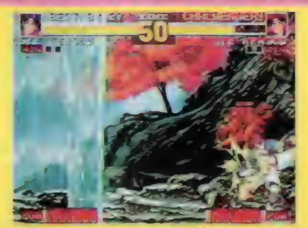
喜歡雅典娜的小子，是速度力量型的角色，除了攻擊力大，速度也不算慢，而他持有的二種中段攻擊（→＋C／→＋D），使他的攻擊變化多了很多。



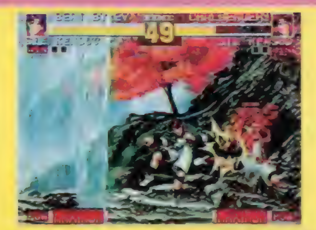
難度：★★★☆☆
要點：要注意第二HIT的重腳，是可以把神龍天舞腳的指令預先輸入的，這可以使這招容易點使出。
條件：雙方都處於 MAXIMUM 狀態。



■空中重腳踢背脊



■着地後立即使用重腳（預先輸入神龍天舞腳的前半部，↓↘→＋重腳……）



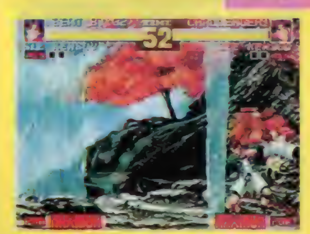
■神龍天舞腳發動！（←→＋重腳）



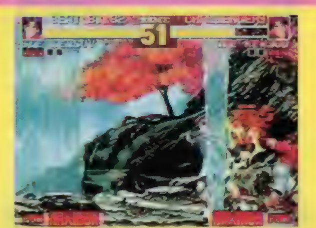
■把全部能源扣掉！



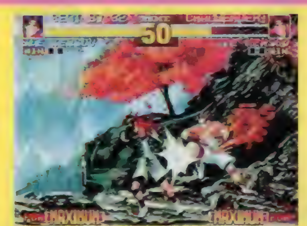
難度：★★☆☆☆
要點：比較容易使出，只當是「重拳、重拳、大波」便可以，較難的只是踢背脊吧了。
條件：雙方都處於 MAXIMUM 狀態。



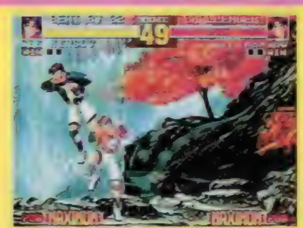
■空中重腳踢背脊



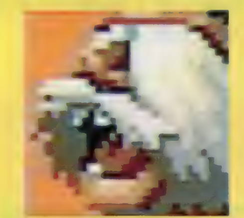
■站立重拳



■重龍連牙（←↙↓↘→＋重拳）



■合共五HITS



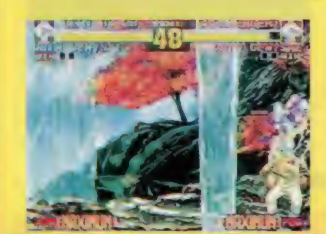
鎮元齋

喝酒嗎？

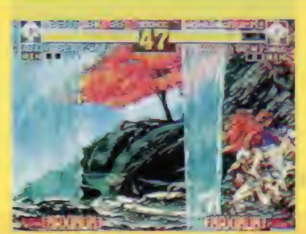
此君之跳躍速度奇慢，真的可以用「飄」去形容，所以都是少跳為妙，但是多數的連續技也是用空中攻擊為開頭……



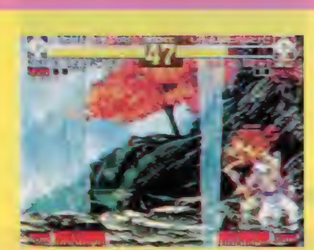
難度：★★★☆☆
要點：一開始的 2 HITS 重拳比較難掌握，因為要打背脊，所以使難度大增。
條件：雙方都處於 MAXIMUM 狀態。



■空中重拳打背脊第一HIT



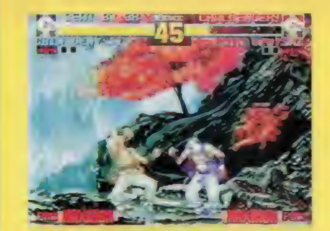
■第二HIT



■着地站立重拳



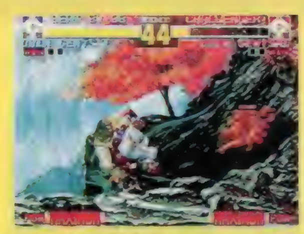
■重柳燐蓬萊（→↓↘＋C）



■繼續追打……



■再次擊中！



■對手被打上半空……



■死！



金家藩

呀！打打打打打……！（踢腳叫聲）

他是一個專用腳的傢伙，就算按C鍵也是用腳（當然，跆拳嘛……），所以他是一個中距離攻擊的戰士，會比其他角色容易在近身時攻擊敵人。

昊

難度：★★★☆☆

要點：雖在第二 HIT 的重拳時要把鳳凰腳的指令要預先輸入，要練習一番。

條件：雙方都處於 MAXIMUM 狀態。

■空中重腳





■站立重拳（1 HIT）……（↓↙←＋重拳）



■CANCEL，鳳凰腳！（↙→＋輕腳＋重腳）



■死！



難度：★☆☆☆☆

要點：不難，玩開格鬥 GAME 的人也會得心應手。

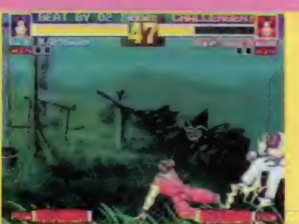
條件：雙方都處於 MAXIMUM 狀態。



■空中重腳（拉←儲氣）



■站立重拳（1 HIT）……（繼續拉←）



■CANCEL，重流星落（←→＋重腳）



■第二HIT

陳國漢

我是波波……

動作遲鈍，跳躍力低，但攻擊力卻異常可怕！就算招式被擋也有驚人的攻擊力。



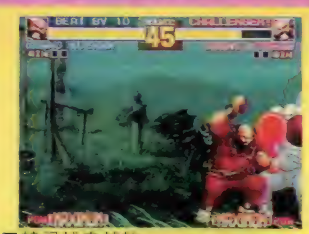
難度：★☆☆☆☆

要點：只須連射速度夠便可，但要小心被敵人 GUARD CANCEL 反擊。

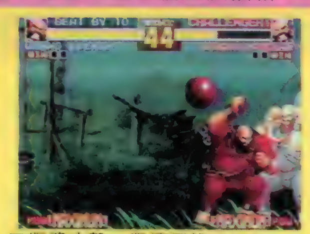
條件：雙方都處於 MAXIMUM 狀態，把敵人逼至牆邊及擋格。



■鐵球大回轉發動！（重拳連按）



■轉得越來越快……



■繼續攻擊，繼續擋格……



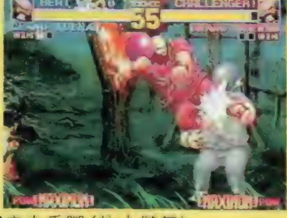
■噢！轉完後已扣了這麼多能源了。

紅

難度：★★☆☆☆

要點：不太難，只要在一跳起時立即拉↓儲氣便可。

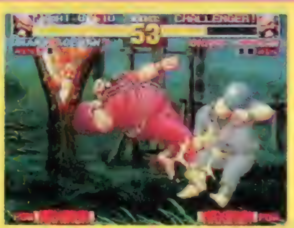
條件：雙方都處於 MAXIMUM 狀態。



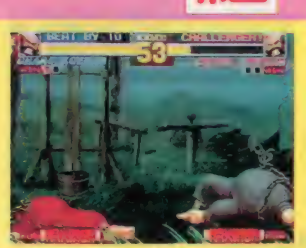
■空中重腳（拉↓儲氣）



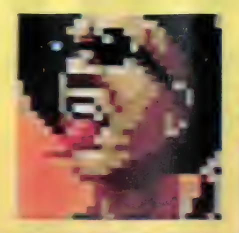
■蹲下輕腳（繼續拉↓）



■重鐵球飛燕斬！（↓↑＋重腳）



■只三HITS，能源便……



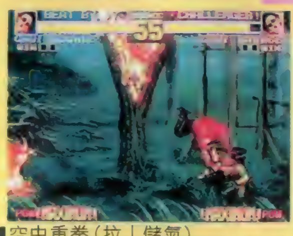
蔡寶奇

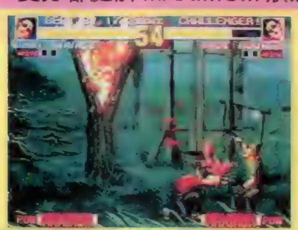
呱呱呱！我不是馬騮！呱呱呱……

攻擊力頗強的一個角色，而且跳躍力極高，其攻擊也比較「陰濕」，所以較難捉摸。

難度：★★☆☆☆
要點：不太難，也是只要在一跳起時立即拉↓儲氣便可，但距離便要經過一番練習才會夾得好。
條件：雙方都處於 MAXIMUM 狀態。




■空中重拳（拉↓儲氣）

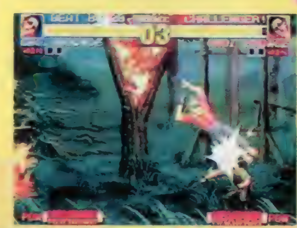

■蹲下重拳（繼續拉↓）

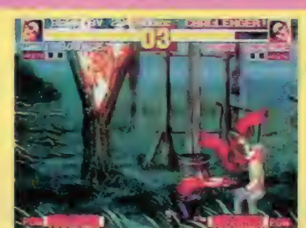

■重龍卷疾風斬！（↓↑＋重拳）


■也是三HITS，但攻擊力卻很大。

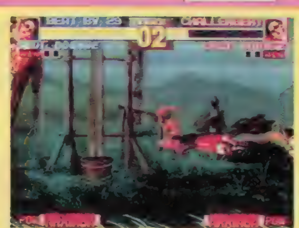
難度：★★☆☆☆
要點：不難，也是要在一跳起時立即拉↙儲氣便可。
條件：雙方都處於 MAXIMUM 狀態。




■空中重腳（拉↙儲氣）


■蹲下重拳（繼續拉↙）


■重旋風飛猿突刺！（↙→＋重腳）


■共三HITS。



坂崎百合

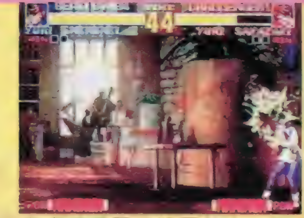
哥哥，不要看不起我！

身份為坂崎獠之妹的百合，招式上和她哥哥差不多，但其出招的硬直時間都比較短，所以可作多段的連續攻擊，而防守力較弱是她的弱點。

難度：★★★☆☆
要點：在於虎煌拳後的跳躍時間，要經過一番苦練。
條件：雙方都處於 MAXIMUM 狀態，把對方逼到牆邊。




■輕虎煌拳後立即使用大跳躍……（↓↘→＋輕拳，硬直時間過後↗輕按）

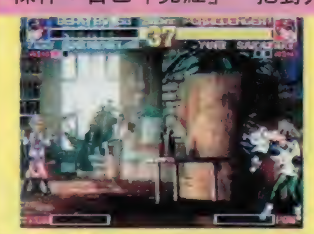

■在虎煌拳擊中時再加上一記重腳！


■着地後使用站立重腳……

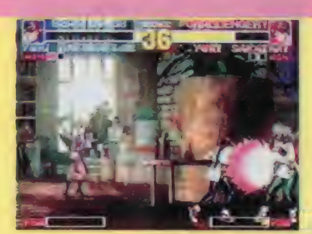
■CANCEL，百烈掌打移動投，死！（→↘↓↙←＋重拳）

難度：★★★★☆
要點：在虎煌拳擊中後的站立重腳的時間控制方面，比較難掌握，慢點也不能做成連續攻擊。
條件：自己「見紅」，把對方逼到牆邊。

冥


■空中重腳


■蹲下重拳


■CANCEL，輕虎煌拳（↓↘→＋輕拳）


■立即使用站立重腳，跟着便會暈，再使用多一次此連續技便會死！



不知火舞

日本一！

眾男性格鬥GAME迷的偶像，多是因其性感的戰鬥服（？！）的關係吧……她可算是一突擊及強攻型的戰士，因為她的攻擊多是比較快的，而壓制力也很強，所以使用密集的攻擊是一好方法。

難度：★★★☆☆
要點：第二HIT的重拳要把方向拉着→（踢背脊後即←），做成之後超必殺忍蜂的預先指令輸入，這樣會容易成功一點。
條件：自己處於MAXIMUM狀態。




■空中重腳踢背脊


■站立重拳（把控制桿拉着→）


■CANCEL，超必殺忍蜂（↙→＋輕腳＋重拳）


■共五HITS。



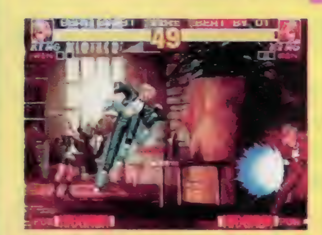
京 KING

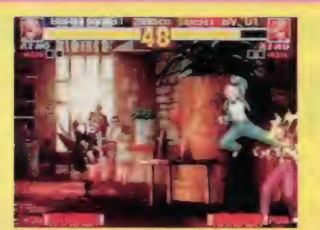
誰敢在我的酒吧裏搗亂！

機動力很高，破壞力也很強，所以多作連續的強攻也無妨。

難度：★★★☆☆
要點：和百合一樣，使用VENOM STRIKE後要配合好時間跳躍，否則不會成功。
條件：雙方都處於MAXIMUM狀態。




■使用輕VENOM STRIKE後立即使用大跳躍（↓↘→＋輕腳，硬直時間過後輕按↗）


■VENOM STRIKE擊中後再加上一記空中重腳


■着地後站立重腳（1 HIT）


■重TORNADO KICK（→↘↓↙←＋重腳）

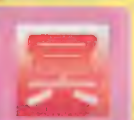


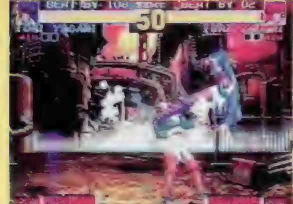
八神庵

草薙京?哈……哈哈……哈哈哈……！

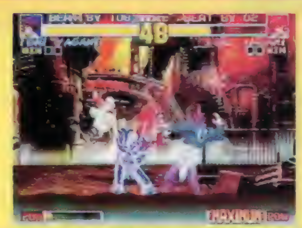
全26人中機動力最高的一人，即移動最快速及硬直時間都比較短，容易造成較多HIT的連續技，而且他的攻擊力也不弱，所以草薙京及他都是比較好用的角色。

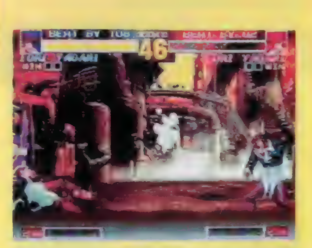
難度：★★★☆☆
要點：八稚女的指令一定要在第二HIT的重拳按掣後才開始輸入指令，否則第二HIT的重拳便會變成葵花。
條件：雙方都處於MAXIMUM狀態。




■跳到對手背後使用百合折（←＋重腳）

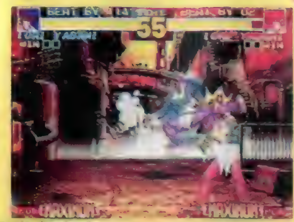

■着地後蹲下重拳


■八稚女！（↓↙←↙↓↘→＋重拳）


■可把敵人打死！（除了決勝ROUND外，用此招打死敵人時畫面是不會閃動的）

難度：★★☆☆☆
要點：沒有甚麼難度，只要指令輸入正確就可以了。
條件：雙方都處於 MAXIMUM 狀態。




■空中重腳


■着地後蹲下重拳


■共三HITS的重葵花之第一HIT（↓↙←＋重拳↓↙←＋重拳↓↙←＋重拳）


■第三HIT。

難度：★★★★☆
要點：出完二HITS葵花後，何時再次使出葵花的時間要經過一番苦練，否則便會成葵花的三連擊，不能屈死對手了。
條件：對手在空中。


■對手在空中時，使用輕葵花擊中（↓↙←＋輕拳）


■輕葵花的第二HIT（↓↙←＋輕拳）


■看準何時回復正常狀態……


■再使用二HITS的輕葵花，待回復後再使用，直到永遠……



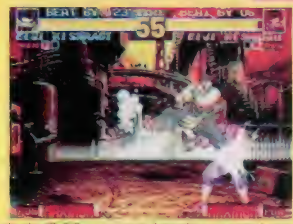
如月影二

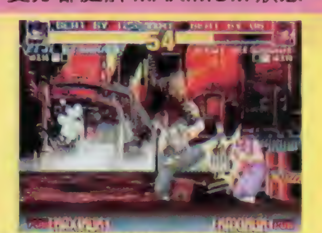
我要消滅極限流！

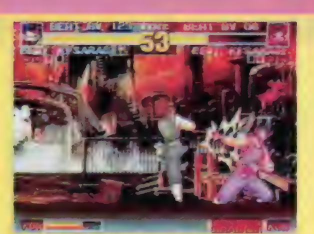
說影二是一強攻型的傢伙也不為過，因為他差不多全是向前衝的攻擊，可以使對手沒有還手之力；但他的收招多數很慢，要小心使用。

難度：★★★☆☆
要點：指令輸入方面反而不太難，因為着地後的二HITS重腳有比較多的時間空檔去輸入斬鐵蟷螂拳的指令，反而難的是最初的二HITS空中重腳，因為其時間比較難捉摸。
條件：雙方都處於 MAXIMUM 狀態。




■空中重腳二HITS（只有一HIT也可以，但不一定可以「一擊必殺」）


■合計二HITS的站立重腳（在第二腳擊中前便要輸入斬鐵蟷螂拳的指令，←↙↓↘→↘↓＋輕腳）


■斬鐵蟷螂拳，狂打！

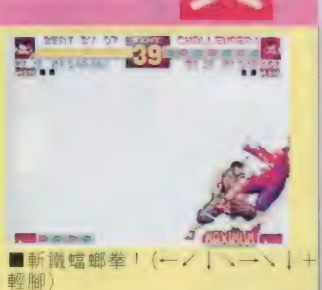

■噢……能源被……

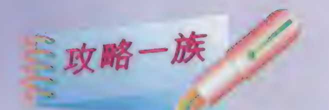
難度：★★★★★
要點：最難的是第一下骨破斬後所使出的重腳，時間要極準，因為要在骨破斬完成後的1/16秒內使用重腳才能成功……
條件：雙方都處於 MAXIMUM 狀態，逼對手到牆邊。


■重骨破斬……（→↘↓↙←＋重腳）


■骨破斬完成後的1/16秒內按重腳，合計二HITS


■在第二HIT重腳擊中前輸入重骨破斬的指令，跟着便會暈掉……（→↘↓↙←＋重腳）


■斬鐵蟷螂拳！（←↙↓↘→↘↓＋輕腳）





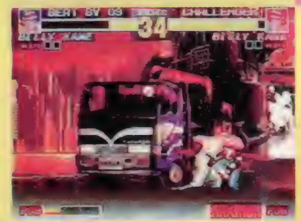
比利·京BILLY KANE

波格兄弟……！

長距離攻擊型的戰士，很多時候都不用埋身肉博，因為跟本埋唔到身……但可惜此君「人棍合一」，在遠距離其棍被擊中，自己也會中招，真奇怪……

難度：★★★☆☆
要點：十分簡單的攻擊模式，不太複雜的指令輸入；只要注意在重拳使出後才輸入超必的指令，否則便會變成投技了。
條件：雙方都處於 MAXIMUM 狀態。





■埋身重拳



■CANCEL，超火炎旋風棍起動！（↓↘→↘↓↙←＋輕拳＋重拳）



■擊中……



■全數合計六HITS。

難度：★★☆☆☆
要點：只是難在踢背脊及連射速度方面，十分易用的招式。
條件：雙方都處於 MAXIMUM 狀態。

紅



■空中重腳踢背脊



■着地後，重旋風棍……（重拳連打）



■連中多HITS……



■共七HITS，打完還是背向自己……

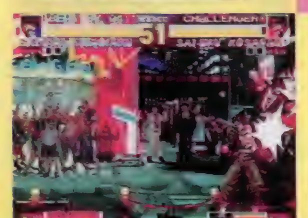


草薙柴舟

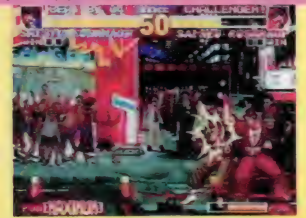
草薙京……我是身不由己的……

身為草薙京父親的柴舟，當然也是使用草薙流古武術，招式也當然一樣，但其攻擊力卻大上很多，招式也比較陰濕，果然是老奸巨……

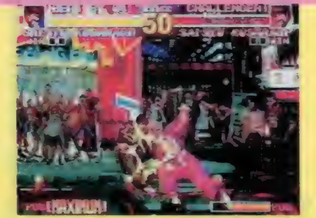
難度：★★☆☆☆
要點：可說是只難在踢背脊的那一下，以他的身形是比較難「就」位的。
條件：自己處於 MAXIMUM 狀態。



■空中重腳踢背脊



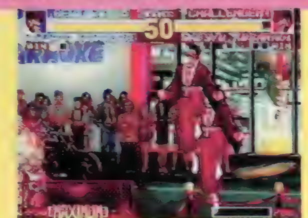
■站立重拳，合計二HITS



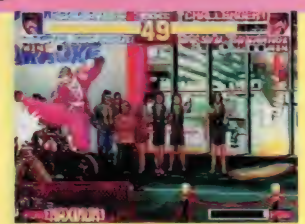
■輕四百貳拾七式，神懸（→↘↓↙←＋輕拳）

■第二HIT，死！

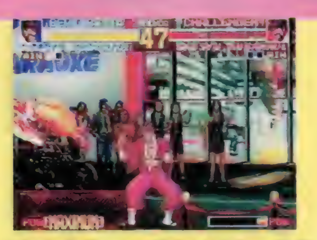
難度：★★★☆☆
要點：由於他的動作較慢，所以「出波」後的大跳躍之時間要求更嚴格。
條件：自己處於 MAXIMUM 狀態。



■放出弱百八式，驅闇炎後，立即使用大跳躍（↓↘→＋輕拳，硬直時間過後↗輕按）



■空中重腳



■站立重拳一HIT後CANCEL，強百八式，驅闇炎，跟着會暈掉……（重拳↓↘→＋重拳）



■裏百八式，大蛇薙！（↓↙←↙↓↘→＋重拳）



胡高・百斯迪仁＝奧米加・胡高
RUGAL BERNSTEIN = OMEGA RUGAL

他的攻擊確是十分霸道，而速度也不弱，攻擊力十分強……「大佬」……

我是打不死的！（編按：下次出場時可能已是全機械……）



難度：★☆☆☆☆

要點：十分易使出，只要指令輸入夠快便可以。

條件：雙方都處於 MAXIMUM 狀態。



■空中重拳

■站立重拳



■重GENOCIDE CUTTER，共三HITS，死！全套動作，並不超過一秒……（↓↙←↖＋重腳）



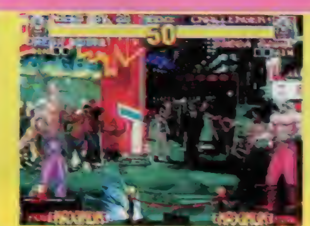
■死掉後，能源還未扣完……



難度：★★☆☆☆

要點：夠陰濕，就算第一 HIT 打不中，跟着也有十分大機會擊中餘下的……

條件：雙方都處於 MAXIMUM 狀態，對方在版邊，自己在另一端。



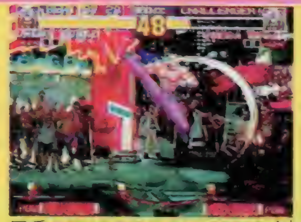
■輕烈風拳（↓↘→＋輕拳）



■硬直過後，使出輕GOD PRESS（→↘↓↙←＋輕拳）

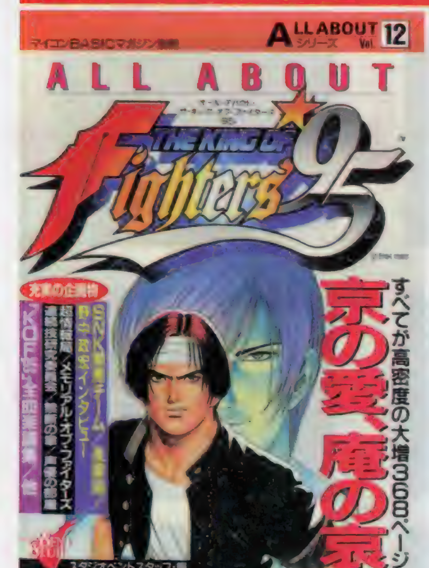


■輕GOD PRESS會在敵人面前「剎掣」，然後使出蹲下輕腳……



■重GENOCIDE CUTTER！（↓↙←↖＋重腳）

THE KING OF FIGHTERS '95——番外資訊編



書名：ALL ABOUT THE KING OF FIGHTERS '95

出版社：電波新聞社

價格：1580 日圓

出版日期：1995 年 12 月 15 日

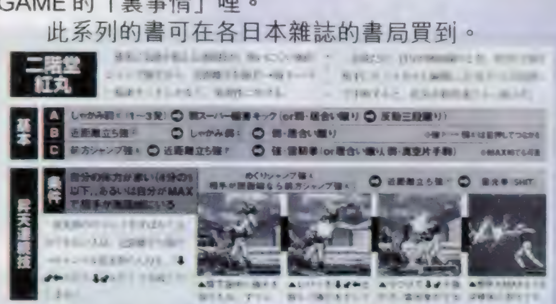
如果大家是狂熱格鬥GAME迷的話，必定會想知道關於那隻GAME的所有資料，如人物性格、背景故事、驚異現象等的一切一切……而這本書就可以給你一切的答案。

這本書的內容收錄了《KOF '95》裏的所有東西；全26人的出招畫面，每一招的攻擊判定、硬直時間等，人物、故事背景，每一人的CPU對戰攻略，連續技，內部設定原畫，甚至連各版的背景音樂的樂譜也有！

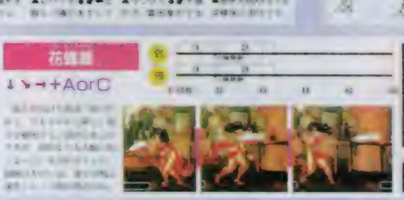
但是，這本書是以街機NG版來做藍本，所刊出的連續技並不一定可以在 SS 版中使出的。

此出版社還推出了一系列的書，專門介紹各格鬥GAME 的「裏事情」哩。

此系列的書可在各日本雜誌的書局買到。



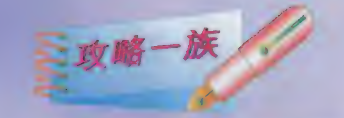
■有齊各個角色的連續技使用法及要點，而且用「昇天連續技」、「氣絕連續技」等的名詞去把連續技分類，十分清楚明瞭。（這個版面設計及使用的名詞好像在哪裏見過……）



■每一招的出招畫面及指令、判定等的詳細資料也一一拼收錄在此書之中。



■連一些內部作設定時的原畫也有刊登出來——原來雅典娜是有這麼多造形的！





鐵拳2

十連COMBO分析 VOL. 2



出招表可參考本刊第七期「打鐵甘」。

指令看法：

↑↗→↘↓↙←↖——方向鍵的各個方向
（N）——將方向鍵回復中央
□——PS手掣上的□鍵，即《鐵拳2》基本設定的左拳。
△——PS手掣上的△鍵，即《鐵拳2》基本設定的右拳。
×——PS手掣上的×鍵，即《鐵拳2》基本設定的左腳。
○——PS手掣上的○鍵，即《鐵拳2》基本設定的右腳。
□＋△——左拳＋右拳同時按
×＋○——左腳＋右腳同時按
△＋○——右拳＋右腳同時按
□＋×——左拳＋左腳同時按
△＋×——右拳＋左腳同時按
□＋○——左拳＋右腳同時按

攻擊判定看法：

上——上段攻擊，可以蹲下避過。
中——中段攻擊，可以站立擋格，但蹲下則會中招。
下——下段攻擊，可以蹲下擋格，但站立則會中招。
不——無論站立或蹲下也不能擋格，只可避開。



三島一八

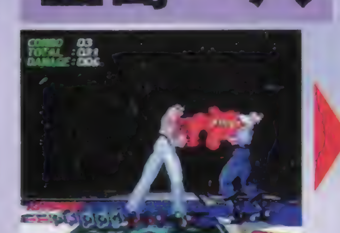
十連COMBO：→→△□△△×○○□△□

攻擊判定：上上上上中中下上中中

這招十連COMBO是比較「陰濕」的一招，雖然沒有太多的下段駁中段或中段駁下段的連招，但由於其第六HIT的一招CUT DOWN在出招上比較慢，所以很多時會造成看似是反擊點的狀態，而令敵人有所反擊的意慾，但實際上卻跟本不夠時間于其反擊，所以多會把之後的攻擊全數照收。























王惊雷

十連COMBO：△□□△×××○○□

攻擊判定：上中中中下上中上下中

這招的攻擊也是屬於「陰濕」一類，由第四HIT開始便是問題所在，因為有很多中段及下段相夾的連擊，令到對方很難去捉摸其攻擊路線，多數會被擊中五HITS以上。














州光

十連COMBO：□△□○○○□△×△

攻擊判定：上中中上上下中上中不

此招實在沒有太大用途，因為她所使出的一連串招式也是一堆較慢的招式（忍者應該快才是嘛，真奇怪……），所以被反擊的機會也較多；主要是在第四及五HIT的上段攻擊時，是有足夠的時間去用投技反擊；而如果可以擋到第九HIT的中段攻擊，之後的第十HIT更是可以不用理會，「點走都得」……












十連COMBO：□△□△××△□△○

攻擊判定：上上上上上下上上上上

ANNA WILLIAMS

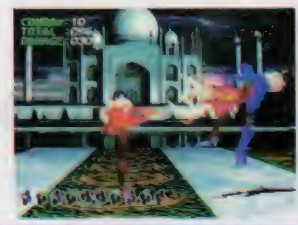
雖然出招快，想反擊也不容易，但如果留意一點的話，不難發覺她的攻擊除了第六HIT是下段之外全是上段攻擊，即是說只要蹲下便可以全數避過了……





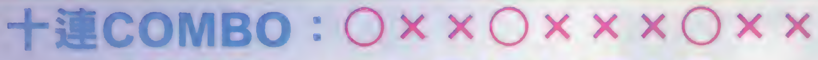






白頭山



十連COMBO：○××○×××○××

攻擊判定：上上上下中中中下中不

他的十連COMBO的節奏比較混亂，相信連出嗰個都未必捉摸到……但最值得注意的是他的第十HIT那一招，因為是不能擋格的關係，所以只有反擊及逃走二種選擇，但此招出招頗快，所給你作出反應的時間不多，傾刻之間作出決定，你能否做得到？

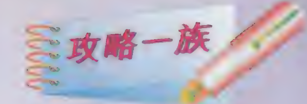










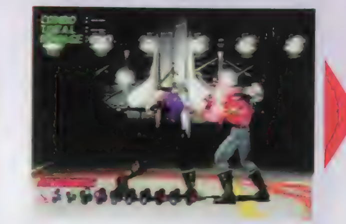


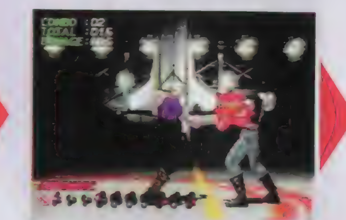
李超狼

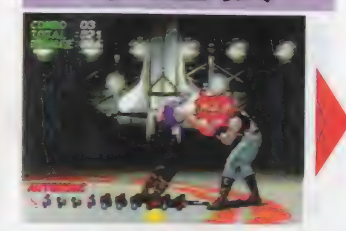
十連COMBO：↘□△△□×××○×○

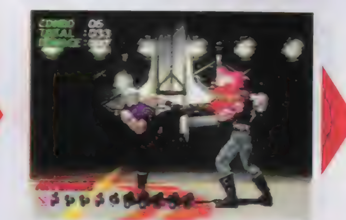
攻擊判定：中中上中上上下上上上中

他的十連技比較好用，主要是因為第一HIT是中段攻擊，擊中的機會大增，而且他的攻擊是快且密的，所以想要反擊的話，也是少想了……





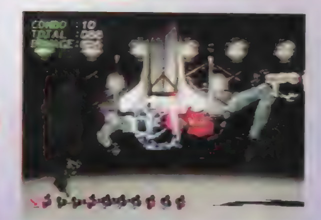














DEVIL/ANGEL

十連COMBO：→→△□△△×○○□△□

攻擊判定：上上上上中中下上中中

雖然他的攻擊是十分快速，但是上段夾中段的攻擊不多，所以只要站着擋便可擋去大部分攻擊，唯一要小心的是第七HIT的下段攻擊。

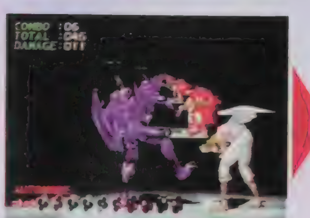








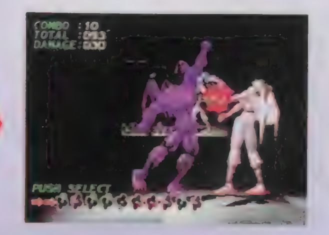


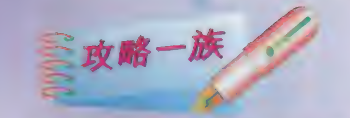




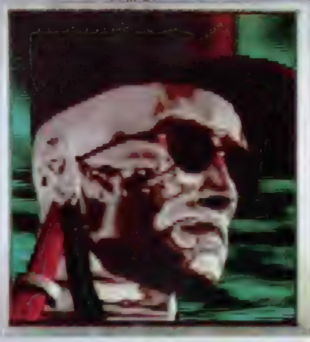












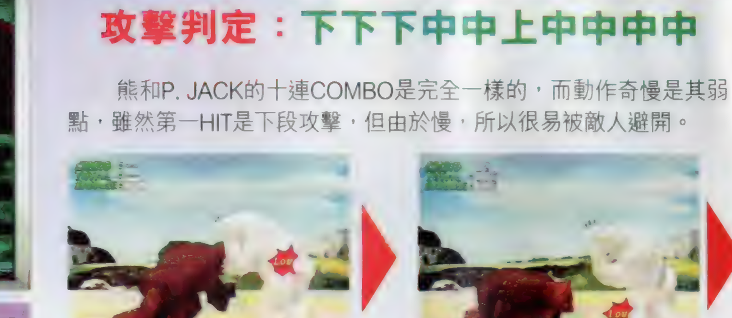
熊

P. JACK

十連COMBO：↓△□□□△□△□□+△□+△

攻擊判定：下下下中中上中中中中

熊和P. JACK的十連COMBO是完全一樣的，而動作奇慢是其弱點，雖然第一HIT是下段攻擊，但由於慢，所以很易被敵人避開。





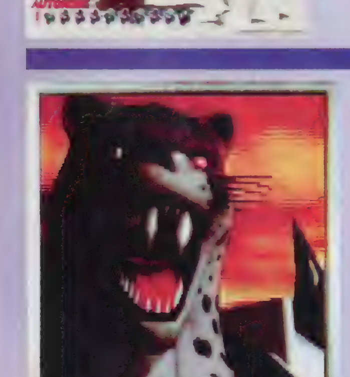










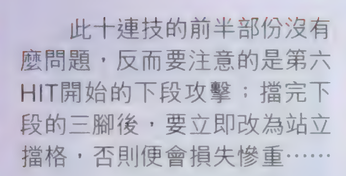


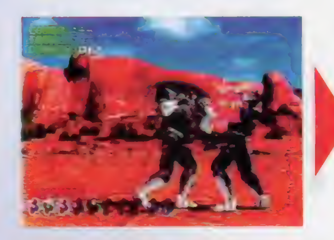
ARMOR KING

十連COMBO：□△□□△○○○□×

攻擊判定：上上中中上下下下中中

此十連技的前半部份沒有麼問題，反而要注意的是第六HIT開始的下段攻擊：擋完下段的三腳後，要立即改為站立擋格，否則便會損失慘重……















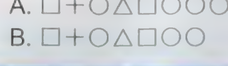








發現！無限連續技、一擊必殺技！



風間準——無限連續技

其實此招是由幾組連續攻擊不斷重複而成的，此連續攻擊為：

A. □+○△□○○○

B. □+○△□○○

C. □+○△□○

此三組連續攻擊可以任意組合，如ABCACCABAABCCCCAAA……直至永遠，形成可以有一些變化，不會只得一個模式。


■□+○第一HIT……


■第二HIT……


■△……

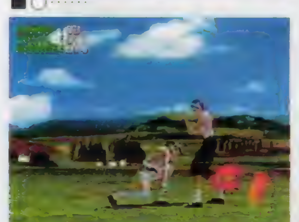

■□……


■○……


■○……


■○……


■又再重複□+○第一HIT……


■噢！已經去到33 HITS！

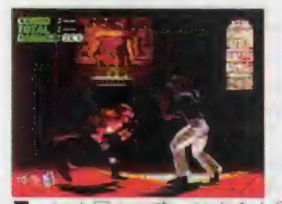

■70 HITS！

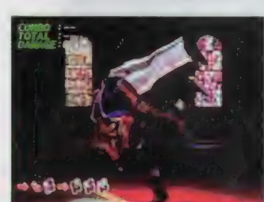

■99 HITS！注意，TOTAL DAMAGE已超過一千了！（999之後是由000從頭開始的）


■COMBO已超過了100！TOTAL DAMAGE足夠她「死十次」……（一行能源是113點）

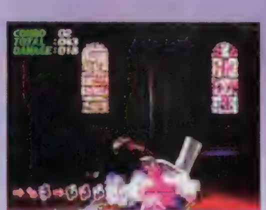
KING——一擊必殺技

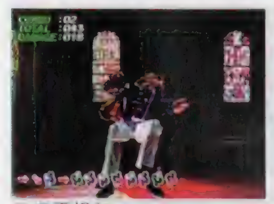
此招是一經開始便可以撻至死的連招，但是並非不可以反擊的，但由於開始第一撻的方法有二種，反擊的方法也不同，而這二種撻法的動作竟然會完全一樣！令到不能分辨是使用哪一招，所以和不能反擊沒有不同……


■→↘+□+×或→↘+△+○


■撻人時輸入△、□、□+△


■在地上捉起……


■再撻！在此動作完成前輸入□+△、×+○

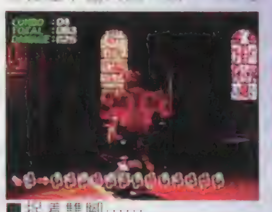

■又再捉起……


■在途中輸入□、△、×+○


■又捉起……


■POWER BOME！


■在途中再輸入△、□、×、○、△


■捉着雙腳……


■轉轉轉轉轉……


■TOTAL DAMAGE 113點！（即一整行能源）



加送中BOSS及BOSS之攻略！

龍虎之拳外傳

BY ZAC

製造商：SNK





繼續小說化！龍虎之拳外傳小說式攻略！

上期已為大家介紹了四位人物的攻略，今期就為大家介紹餘下四人及加送仙卡拉與華爾拉的無恥屈機攻略法。

鞭鞭有力！（妮依・古利斯頓）

妮依・古利斯頓，正職是自由新聞記者，但其實她是一名私家偵探。今次，她接到一個ORDER，是要為客人華爾拉找一名叫菲莉亞的女孩。於是，她便上路了。

在路上，她遇到一名好管閒事的胖子王覺山。為了工作，她便只好先收拾這阻路的胖子。

這胖子得個樣，原來很喜歡吃連續技，無論用→A、→A、→B、前衝加DOWN攻擊或→A、→A、→C這兩招已足夠收拾他了。





■基本連續技示範

妮依：「那一定會很有趣的，哪！」

妮依走到一條叫芝高狄約的大街上，遇到了正在再羅拔的男子卡文・哥魯，兩人並打起上來。

對付卡文，妮依只有兩招：先跳前攻擊，後駁連續技，又或待他使出瞬拳閃，下段，擋格後便攻擊，妮依便是以此兩招輕鬆[illegible]卡文擊倒。

■擋完便可反擊了！

妮依：「哪，哪。歸家吧！」

妮依走到西斯度咖啡店門口，遇到一位要打倒極限流的少女藤堂香澄。於是，妮依便與她切磋一下。

與這少女孩對決，妮依不需用全力，只是跳過去攻擊擊後駁連續技或鞭舞便可將她擊倒。



■踢軌頭可駁鞭舞



妮依：「妖，完全阻我時間！」

妮依遊到去火車店，已是晚上。在那兒，她碰到極限流高手坂崎獠。

妮依於是與他打了起來，但妮依只用跳前攻擊連招便可將他打敗。妮依發現，只要得閒串一串阿獠，那在他「見紅」後便出不了龍虎亂舞來反敗為勝。

妮依：「好——鬼——悶——呀。我要走了！」

妮依去到昆索狄古廟，遇到了她的拍擋，但今次不知走到哪裡去（放飛機？）的羅迪・柏之。兩人便打起上來。

■請小心亂舞

今次，妮依仍是「一招走天涯」，先跳前踢頭，再駁鞭舞，便輕易地擊到[illegible]私家偵探。

妮依：「耶，耶！歸家吧！」

晚上，妮依走到去卡德士油站，遇到要打敗極限流的忍者不破刃，兩人又打起上來。



■連按A拳，亦可防空，更可用來對付華爾拉。

不破刃果然久經苦練，妮依用老方法對他完全無效，第一局她輸得很慘。第二局，妮依索性用站立←＋A連打這招，不破刃過不了來，這招可防空，雖攻擊力弱，但「山大斬埋有柴」，妮依便安全地打敗他。

妮依：「好——鬼——悶——呀。我要走了！」

妮依去到沙坦拿酒吧，見到與菲莉亞有關的男人——腿王羅拔・嘉西亞！為要得到菲莉亞的情報，她便與他打起上來。

羅拔不愧為腿王，妮依完全埋不了身，於是她便改變戰略。待羅拔走近時，她便使出[illegible]，這有80%擊中他！重複這招便可[illegible]。要注意的是，使出三次旋鞭擊後，妮依是要再儲氣的了。

妮依：「妖！完全阻我時間！」

妮依去到華爾拉的家，但找不着華爾拉，卻見到兇神惡煞的仙卡拉嬸嬸，並與之打起上來。

■仲唔陰到你？

對付這位阿嬸，妮依只需用回舊招，跳前駁連續技便可將之收拾。

妮依：「好——鬼——悶——呀。我要走了！」

妮依最終去到墳場，找着菲莉亞。

妮依：「妳就是菲莉亞・羅倫斯？」

菲莉亞：「妳是？」

妮依：「有位叫華爾拉的人叫我來找妳。請跟我來。」

「啊，妳是那個………」一把聲音傳來，原來是華爾拉！

妮依走了過去：「華爾拉？！怎麼……？」

華爾拉：「我與妳的合作剛解除了。」

妮依：「你說什麼？！你都不知我幹了什麼……」

這時，華爾拉喝下了手中的藥，身型起了極大的變化！

妮依：「這是什麼東西……」

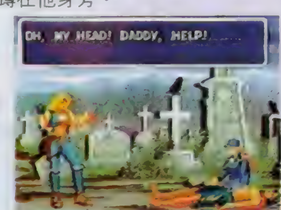
華爾拉：「我會幹掉你！我來了！」

兩人（？）於是打了起來。

華爾拉極其強橫，妮依無計可施，只得用退到版邊，用對付不破刃的方法來對付他。終於，時限到，控擊者亦手軟，但妮依也因體力較多而勝了。

華爾拉倒地，變回原來的樣子，菲莉亞蹲在他身旁。

妮依：「我想我已打到他傻咗了。」



華爾拉：「噢！我的頭！爸爸，救我。」

妮依：「我們走吧，菲莉亞。」

菲莉亞：「不，我要留下來對抗那藥的副作用。如果，我沒有將那種藥的資料帶來，就不會變成這樣了……」

妮依：「不行，我要帶妳走了……」

菲莉亞：「求求妳，讓我幫他吧！」

妮依：「好的，有事就戈(CALL)我吧！」

菲莉亞：「真的？謝謝，妮依！」

妮依：「我想我像其他人一樣失敗了。問題是，我該如何向他交待……」

妮依回到西斯度咖啡店，遇到她口中的他——羅迪。

羅迪：「我終於找到妳了，妮依！」

妮依：「真的浪費了你的時間，羅迪。」

羅迪：「別緊張，妳找到菲莉亞沒有？」

妮依：「沒有。她不在這兒，毫無線索。」

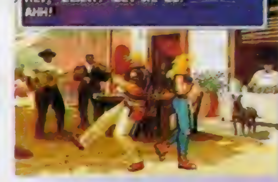
羅迪：「不在這兒……不行！我自己去找她。」

妮依：「哼……喂，羅迪！」

妮依走了過去。

羅迪：「什麼？」





妮依：「你不信我剛才所說的？別擔心，還有其它工作等着我們做的。」

羅迪：「妳說什麼呀？我不明白。」

妮依：「男人該不拘小節的。來，走吧！」

妮依硬拖羅迪離開。

羅迪：「唏，放我走呀，妮依！呀！」

天才小畫家（王覺山篇）

某天，畫家王覺山先生在南鎮遊盪，給他遇上了一個叫妮依的女子，兩人並爭執起來。原來，王先生是六合心意拳的高手，於是他便想教訓一下這賤婦人了。

針着這賤婦人，王先生根本不需用全力，只是跳過去輕腳踢頭，後駁→A、→A、→B、→B或→A、→A、→C這兩招便夠了。而且，王先生得閒便串吓妮依，使她在「見紅」後不能使出超必殺技，這使王先生輕易地收拾了她。

王覺山：「妳很強呢。嗚！」（你很串呢，王先生！）

■又係連續技時間！

王覺山盪到去西斯度咖啡店門前，在那兒他遇到了極限流腿王羅拔嘉西亞。

王先生一時高興，便找他來試招。


■我插死你！

然而，羅拔的手腳比王先生的長很多，這使王先生完全埋不到身。於是，王先生便在羅拔接近時使出←＋A這招。這招不但可作截擊用，亦可防空，更可插跌對手，很是好用。羅拔就這樣給「插死」了。

王覺山：「不費吹灰之力呀！」

王先生再盪，盪到去沙坦拿酒吧。好彩地，他碰到極限流狂人坂崎獠。


■擋完你就死！

要對付他，王先生選用最公平的方法，當他是羅拔來對付。插吓插吓便將獠插敗了。而且，獠很喜歡無端端使出飛燕疾風腳，王先生擋了之後想點都得了。

王覺山：「歸家吧，小孩子。」

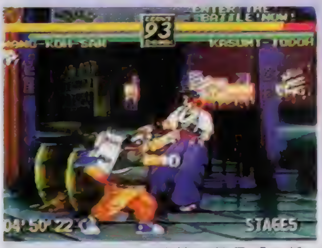
王先生盪到晚上，在卡德士油站遇到要打敗被自己打敗了的極限流的忍者不破刃先生。

可能不破刃知道極限流已被擊敗，自己已沒有目標，於是作便以王先生作「出氣袋」。王先生一直只有被揍的份兒。終於，王先生想通了，「以不變應萬變」才是武學上最高之道。於是乎不破刃不但無計可施，更慘被插敗（果真如此！一招走天涯！）。


■我擋到呀！之後就到你嘞朋友！

王覺山：「不費吹灰之力呀！」

王先生盪吓盪吓，盪到去芝高狄約大街，碰到了另一名對極限流有所「意圖」的女孩——藤堂香澄。


■→A、→A、→C的第三擊是「塘餓ATTACK」

王先生一向不「插」女人的，於是他便用跳過去以輕腳踢頭，後駁連續技這基本戰法收拾了她。

王覺山：「不費吹灰之力呀！」

今次，王先生盪到去昆索狄古廟，碰到縮骨私家偵探羅迪．柏之。

與這「縮骨友」對決，王先生不妨也打得「縮骨」一點。於是乎，王先生便又一招走天涯，←＋A勁插插死佢……。


■又係擋完打時間

王覺山：「你很強呢，嗚！」

王先生盪到黃昏，在卡德士油站遇到卡文．哥魯。

王先生根本不屑與卡文過招，仍是用那一招走天涯，勁插卡文。而且，卡文得閒便出瞬拳殺．下段，站立擋了後又想點都得了。

王覺山：「歸家吧，小孩子。」

不知怎的，王先生竟走到去華爾拉的家裡，並找着「黑妹」仙卡拉來試招。

仙卡拉手執長刀，王先生很難衝過去攻擊，況且他自己又不插女姓，於是他便跳過去以輕腳踢頭，後接連續技來擊倒她。

王先生：「不費吹灰之力呀！」

不知何解，王先生竟有雅興欣賞一下墳場的環境。他竟在那兒發現一名活人——華爾拉！

華爾拉：「動物不能進入這範圍！」他所說的動物是指王先生的寵物塘鵝。

王先生：「你就是華爾拉了吧。給我那傳說中的長生不老藥吧。」

華爾拉：「你怎知道我有的？」

王先生：「在你家中的那女人告訴我的。」

華爾拉：「哼，那賤婦人！但對不起，我沒有東西給你，因你要上路去了。」

華爾拉喝下了手中的「長生不老」藥，並變成一隻亞洲變形俠醫！

王先生：「嘩，那藥完成了嗎？！」

華爾拉：「我會讓你看看這藥的力量！」

說罷，華爾拉便攻過來！


■大佬我都照插！

王先生一心想看看這藥有何功效，故先退到版邊，再以←＋A來試試華爾拉的虛實。怎知，插吓插吓，王先生竟插到KO了華爾拉！

華爾拉倒地，變回原來的樣子，有一名少女不知從哪兒走出來，並跪在華爾拉身邊。

王先生：「你已失去控制了嗎？我拿那長生不老藥走了。」

華爾拉：「噢，我的頭痛得很……救我……」

王先生：「吓？那看來似乎有點不妥。」

那少女開聲：「那是那藥的副作用。那藥還未穩定的。」

王先生：「什麼？那就有問題了……」

那少女道：「留下那藥，讓我毀了它吧。」

王先生：「妳講乜，喂喂？」

塘鵝搭咀：「哇、呱！」

少女：「OKAY啦，如果有問題，就找李醫生吧。」

（會否是李白龍？）

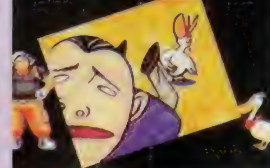
鏡頭一轉，王先生與塘鵝走到火車站前曬畫。

王先生：「我想今次旅行使我能畫出一張傑作。喂喂，你在這堆畫中選一張你最喜歡的吧。」



塘鵝便選了一張給王先生。

王先生：「呀，這個嘛……這是你所喜歡的？那麼，我便用這張畫來參加比賽吧。」

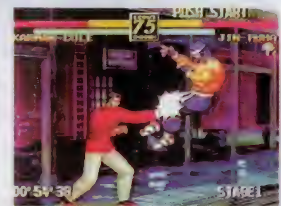


畫面轉暗，大家有機會欣賞王覺山先生的驚世傑作。據估計，畫中人該是羅拔嘉西亞先生的…………

保鑣先生不算「酷」(COOL)（卡文·哥魯）

話說作為保鑣的卡文，有一天接到嘉西亞家的ORDER：要到南鎮找回嘉西亞家的少爺羅拔，於是他便向南鎮進發………根據南鎮的風俗，要向別人問情報的話，便要將對手擊倒，於是，第一位受害者不破刃便出現了。

然而，這位不破刃先生很是強橫，卡文絕對取不到主動權，最後，卡文以站立A擊連擊，將不破刃擊倒

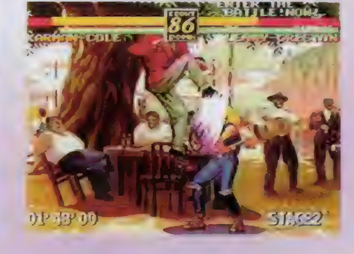


■咪埋嚟呀！

卡文道：「我不能相信你能這樣威脅我……很險呀。」卡文走到西斯度咖啡店門前，遇到妮依·古利斯頓。為了情報，卡文便與她打起上來。

對付這女子，卡文只是[illegible]跳過去以輕腳攻擊，踢中後便後按升腿破，着地時再加DOWN攻擊。不消一會，他便收拾了她





■連招示範……

卡文：「好，我還寶刀未老。」

卡文去到沙坦拿酒吧，碰到另一位情報提供者，羅迪·柏之。

卡文使用剛才領悟的招數對付羅迪，但發現有很大機會被他截擊了自己的跳前輕腳。於是乎，卡文便在跳前時改用輕拳攻擊，不一會，他便將羅迪擊倒。

■對付羅迪要用輕拳攻擊……

卡文：「希望你已得到一個好教訓。」

卡文去到華爾拉的家，找着在那兒的仙卡拉嬸嬸，並「問她攞情報」。



■這個賤婦人起身起得好快呀……

「攞情報」的方法很是簡單，卡文只是用回對妮依的戰法便足夠輕鬆地收拾她了。

卡文：「我不相信妳能這樣威脅我……很險呀。」

卡文走到芝高狄的大街找到「情報員」藤堂香澄。

與她的戰事展開，卡文發現原來用對付羅迪的招數已足夠將她擊倒

卡文：「再來吧，老友！」

卡文去到火車站，碰到王覺山先生。

這死胖子的對空能力極高，卡文不能跳過去攻擊。於是他便冷靜地站着，待王先生一走近便按C擊一吓一吓的將他轟開。但唯一要小心的，是如果王先生蹲下是可以避過卡文的C擊攻擊的

■打到你彈開！

卡文：「希望你已得到一個好教訓。」

晚上，卡文走到去卡德士油站，找到羅拔的好友坂崎獠。

於是，卡文便用對付羅迪的方法收拾了獠。其間，他只需小心獠的虎砲及龍虎亂舞便行

卡文：「好！我還寶刀未老。」

卡文走到去墳場，遇到最後的情報員華爾拉。

華爾拉：「唏，你是誰呀？」

卡文答非所問：「我在找羅拔·嘉西亞。他在這兒嗎？」

華爾拉：「我知道的話便會答你。但我不喜歡你的態度。你剛好來得及做我的實驗品。」

華爾拉喝手中的藥，身體立即巨大化。」

卡文：「這是什麼？是馬戲團表演嗎？」

卡文收起太陽眼鏡，與華爾拉打起上來。

也不知華爾拉喝下了什麼藥，使到卡文完全無計可施，就算是用一直賴以「食糊」的連招也派不上用場。每次跳過去攻擊都給他擋了。

這怎樣呢？難度未找到羅拔前便要命喪於此？「是時間差！」卡文冷靜的想過後，得出了這個答案。

於是，卡文便再跳過去以輕拳攻擊，華爾拉如常地擋了。卡文在着地後先





■着地後不可立即使出腿破……

定一定，再使出昇腿破，這刚可將華爾拉的攻擊截住了。華爾拉中招倒地後，卡文當然追加多一下DOWN攻擊了。於是，只要時間掌握握得好，卡文便能將華爾拉擊倒。

卡文：「我不能相信你能這樣威脅我……好險呀！」

終於，卡文在昆索狄古廟找着要找的人——羅拔·嘉西亞。

卡文很「酷」(COOL)地道：「逃走已經完了。」

羅拔：「我不能回去，卡文。」

卡文：「現在，羅拔，要完結了！」

羅拔：「卡文，沒有東西可改變我的決定。我會先打倒你，再去幹我要幹的東西。」

卡文：「那便來吧！」

兩人就此打起上來了。

卡文這職位可不是騙回來的，他只用回以前的屈招，再小心羅拔的龍牙及龍虎亂舞，便足夠打敗他了。

卡文很酷地對戰敗了的羅拔道：「你比以前強了，小子！話時話，我聽說你是來這兒找人的。」

羅拔：「是的，但現在你將我擊倒了，我完成不了我正開始幹的事情。我只差少許便……」

卡文：「別抱怨。我所認識的堅強小子是不會說那種話的。」

羅拔站直身子：「為何是你呀？」

卡文：「那好了點。WELL，我現在已知你的所在地。現在離我回國還有少許空檔。羅拔，如果你要完成一些事情的話，那你便去吧！」

羅拔：「卡文……，謝謝。」



說罷，羅拔便以使出龍虎亂舞般的速度奔走了。

卡文：「為了某些原因，我結是讓他去幹自己的事。我就是改不了這習慣。」

過了一會，卡文的手電響起上來。

卡文：「喂？是，我已找到羅拔了。」

在電話的另一邊那人對卡文說了一些東西。

卡文：「我明白，太太。我會將妳的說話告訴老爺的了。」

卡文掛掉了線。

卡文自言：「唔，她有時也太苛刻了。既然她在附近就該來看看嘛……羅拔成熟了！極限流，你已接觸到一種厲害的藝術呀……羅拔……」

這位保鑣先生，看來不像外表般酷呀！

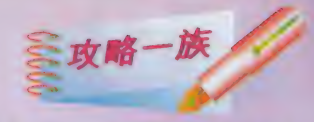
卡文·哥魯篇完。

忍之道（不破刃篇）

忍者不破刃，誓要打倒香限流的坂崎獠，於是便前往南鎮。此行，他亦希望能與各高手切磋一下。

他很好運，一開始便碰到羅迪·柏之。

羅迪屬於速度型人物，這對不破刃極為不利。終於，他索性站在版邊，在羅拔接近時以站立C擊將他轟開，再追加DOWN攻擊。如是者，不破刃勝了。



不破刃：「我是無敵的。」

晚上，不破刃走到卡德士油站，碰到極限流腿王羅拔．嘉西亞。



■有時，羅拔哥也會中連續技的

不破刃基本上難以接近羅拔，只好用剛才對付羅迪的方法對付羅拔，只要小心羅拔的龍虎亂舞，不破刃便可穩操勝券。

■站立C是中段攻擊。

不破刃：「我們下次再來吧。」

不破刃去到沙坦拿酒吧，遇到正在找羅拔的卡文．哥魯。

對付卡文，不破刃只是第待他使出瞬拳破．下段的機會。擋了後，不破刃便可以任何方法反擊，輕易地收拾了他。

不破刃：「我是無敵的。」

不破刃走了西斯度咖啡店門前，碰到同樣是要打敗極限流的少女藤堂香澄。

對付這小妹妹，不破刃先跳過去攻擊，再在着地後以→A、→A、→B這連續追打，很快，香澄便被擊倒了。

■打跌對手後加DOWN攻擊是近乎必然的事

不破刃：「我們下次再來吧。」

不破刃在昆昆索狄古廟那處，遇到六合心意拳高手王覺山先生。

與王先生的切磋展開。王先生的對空力極高，不破刃便不斷地使出→A、→A、→B)連續技這「怨念戰法」終於將王先生打敗。

不破刃：「唔，你也不錯。」

不破刃去到華爾拉的家中，找到兇神惡煞的仙卡拉嬸嬸。

仙卡拉有長刀護體，不破刃要作近身戰也不是易事。幸好仙卡拉的對空能力較弱，不破刃觀準這點，以對付藤堂香澄的戰法將仙卡拉擊倒。

不破刃：「我是無敵的。」

不破刃在芝高狄約大街上碰到一名叫妮依．古利斯頓的用鞭高手。

眼見這女子善用長鞭，而且對空力也不高，不破刃便照辦煮碗，當她是藤堂小妹妹般對待。不破刃於是輕輕鬆鬆的將她擊倒。

■唔打妳對唔住自己嘛！

不破刃：「妳不明白嗎？！妳這笨蛋！」

不破刃去到墳場，遇到一名男子。

不破刃：「有否一名叫坂崎獠的男子來過此處？」

男子：「滾開！」

不破刃：「好，那我便走。」

男子：「別走得那麼快！你剛是我那實驗的合適人選。你要參與呀。」

那男子喝下手中的藥。

這時，忽有一名少女走過來喝止：「停手呀華爾拉！這藥會令你……」

説時遲那時快，華爾拉已起了作用，將華爾拉強大化！

華爾拉：「是時候開『騷』了，小忍者！」

華爾拉攻過來！

華爾拉可説是超強橫的對手。不破刃完全無計可施。最後，他想到了對付他的方法：先跳過去以C擊攻擊，華爾拉會立即擋格，之後可使出體刺(←＋A)將華爾拉成件抽起，這時便可在空中追打或加DOWN攻擊。幾經辛苦纏鬥，不破刃終於打敗了華爾拉。

■他擋完便可將他成件抽起

■好機會！

不破刃：「唔，你也不錯。」

不破刃再回到昆索狄古廟，找到他要找的坂崎獠。

不破刃：「我相信你就是極限流的獠……」

獠：「是，那你是？」

不破刃：「我相信你已打倒影二。我要以我的雙拳來領教你的力量。」

獠：「我沒有理由與你交手！」

不破刃：「你沒有選擇權的了。準備吧。」

兩人便交起手來。

因獠與羅拔本是同門，所以不破刃便以對付羅拔的方法來對付獠。只要小心不單獠使出龍虎亂舞，不破刃便能打倒獠！



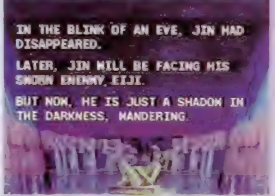
■擋完連續技可用連續技回敬

不破刃：「這有什麼意義呢，坂崎！或許你以為你欺騙了我，但你不能！你為何留手？！」

獠：「你在説什麼？」

不破刃：「極限流武術是使用『氣』的這種內在能力的。我能在戰鬥中感應到『氣』的流動。但我卻感應不到你的『氣』。為什麼？」

在地上「扯蝦」的獠立直身子：「我不會與嗜殺狂人打的，刃。」



不破刃：「我只求殺掉影二！」

獠：「殺了影二，之後又怎樣了？」

不破刃：「我不會對你説的。獠，回日本看看吧。」

獠：「日本？為什麼？」

不破刃：「如果你去，你就會明白的了。」

不破刃消失於夜空中。

一眨眼間，刃消失了。

之後，刃便要面對他的宿敵，影二。

但現在，他只是黑暗中的一個黑影，在徘徊着。

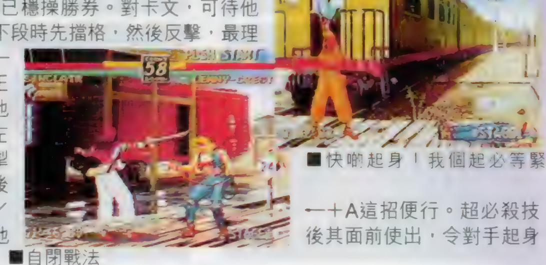
仙卡拉與華爾拉之攻略

基於仙卡拉與華爾拉本身沒有故事，而且此兩名人物都十分「屈」，所以以下只會作重點攻略介紹。

仙卡拉

攻略流程：妮依→羅拔→獠→不破刃→藤堂香澄→羅迪→卡文→王覺山→華爾拉

攻略方法：「一招走天涯」，除了對卡文及王覺山外，對其餘人物用站立A擊連按這「自閉戰法」便已穩操勝券。對卡文，可待他使出瞬拳殺．下段時先擋格，然後反擊，最理想是用↓↙←＋A這招。對王覺山，可待他在半個畫面左右時先按D掣「串」他，然後立即使出↓↙←＋A這招便行。超必殺技可在對手倒地時「硬食」。後其面前使出，令對手起身



■自閉戰法

■快啲起身！我個起必等緊

華爾拉

攻略流程：王覺山→藤堂香澄→卡文→獠→羅迪→不破刃→妮依→仙卡拉→羅拔

攻略方法：除了王覺山和不破刃以外，華爾拉只需用←＋B或跳前輕攻擊、行前撻其中一招便夠了。對王覺山，可在遠距離雖使出→←→＋A這招。對不破刃，可在中距離使出↓↘→＋A這招。



■踢完頭就撻……

■你睇吓我隻腳幾……長！





齊齊做一位成功的攝影師啦！

VIRTUA PHOTO STUDIO

文：AV男爵



小姐，同你影張靚相好嗎？

遊戲簡介

相信很多擁有3DO的玩者都不會對《VIRTUA PHOTO STUDIO》這隻遊戲感到陌生，因為這GAME在未推出SATURN之前，已於3DO中推出了數集，而且由於3DO的「反蛋碟」在香港極為普遍，所以玩過3DO版的玩家為數也不少。然而，此遊戲現在終於在SEGA SATURN中推出了，那麼以SATURN的機能，這隻GAME又會跟3DO版的有何分別呢？

故仔講乜㗎？

於遊戲中，玩者需要扮演一位跟大攝影師—西音寺豪先生打工的攝影助理，某天阿西音寺先生就要你幫一幫手，替3位模特兒影相，當然影的不是一般普通家庭生活照啦，是一些會刊在成人雜誌上的相啊，那麼，你影的相會不會令西音寺先生滿意呢？

點玩㗎？

基本上於遊戲內是會有3位模特兒給你選擇的，而每一個模特兒你也要為她照3種照片，分別是「REHEARAL攝影」（綵排）、「COSTUME攝影」（套裝）及「LINGERIE攝影」（內衣），而除了「REHEARAL攝影」外，每一個STAGE也有數件衣服可給模特兒穿上。另一方面，由於這個「REHEARAL」STAGE實在太易玩，所以在以下的介紹中是會被省去的。而當選好衣服後，她就會做出各種各樣的「甫士」，而玩者要做的，就是要把握令西音寺先生滿意的角度，繼而將其影下來，而玩者要小心控制自己的菲林用量，因為是會有限制的。而當玩者影到一些令西音寺先生滿意的角度的話，畫面右下角的刻度就會增加，而令刻度全滿的話你就可以過版了。

同3DO版有乜分別呢？

於3DO版中推出時名為《VIRTUA CAMERA MAN》，而且一出就出了3集。故事方面亦有點點的出入，那時玩者於遊戲中是要跑到街上四圍去說服女孩子，令她成為你的攝影模特兒。而另一方面，女孩子的質素亦有些分別的，於3DO版中，女主角都是一些比較有名的女藝人，好像AV女郎藤谷詩織便是。但於SATURN版中，不知是小弟才疏學淺還是最近少看不良刊物，那3位小姐的面孔都非常陌生，莫非這是減低成本的其中一個方法？而在遊戲進行時，於3DO版中是需要玩者自己上菲林，而於SATURN版中是沒有這個設定的。

模特兒都會扭計？

不錯！如果玩者給一件模特兒不大喜歡的衣服給她穿的話，她就會於拍攝中途扭計，繼而罷拍！（嘩，請你番嚟做乜㗎？）那麼玩者就費一費唇舌，令她們乖乖地繼續工作。而玩者遇到這些情況時，畫面就會出現一些對話，而玩者就要從畫面中選擇一個適合的答案，不然她就會一走了之。而只要玩者能夠說服她的話，那麼她下次再穿上同一件衫時就不會再扭計的了。

謎之STAGE！

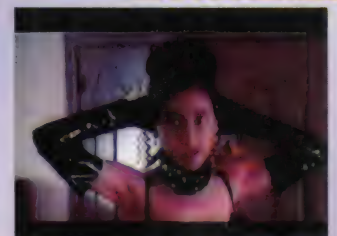
當玩者將那位模特兒的所有衣服也CLEAR的話，就會出現一個新的STAGE，不過要將所有的衣服也CLEAR並不是一件易事哩。

基於尺度關係……

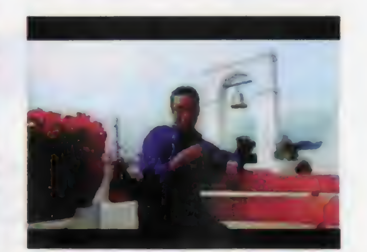
由於《遊戲誌》是一本老少咸宜的刊物，如果因小弟薄薄的四版稿而要弄至《遊戲誌》要包膠袋就太過不值了，所以於這數頁中，有好一些照片是會被阿輝哥處理過，不便之處，敬請原諒。

全由真人演出的遊戲畫面



















名前：杉浦 あゆみ
誕生日：1973/6/16
血液型：O
星座：双子座
出身地：吉祥寺
身長：155cm
B/W/H：80/58/84
趣味：カラオケ・ブギボー



時常在扮可愛的杉浦亞由美

人物介紹

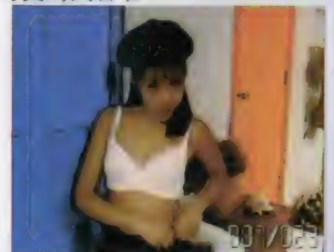
呀呀……，好噁心，好噁心呀，其實杉本小姐是3位模特兒之中年紀最大的，可是在她的片段中，卻時常在扮細路，扮可愛，但卻非常的假，非常的做作。所以小弟就只可以無奈的大叫一聲：「點解唔可以搵啲質素高啲嘅女仔呀！」

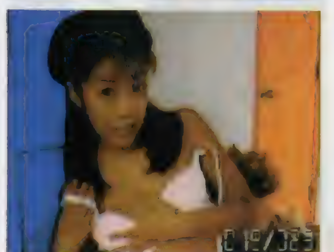
「COSTUME攝影」

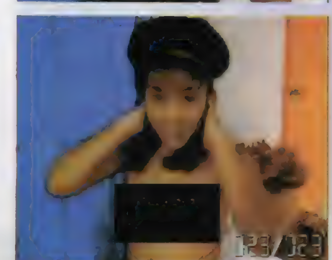
白色套裝

就在這套白色套裝的片段中，杉浦小姐一開始就會不停的解開自己上衣之鈕扣，，可是她解得實在太粗魯啦，所以這並不是最好的時間。哪麼甚麼角度才會令西音寺先生呢？就在她剛脫半身裙及上衣的時侯，而且時間還要夾得很準，不然就會出現被扣分的危險。另外，在她開始脫掉BRA帶時也是個很好的時間，當然玩者亦不可放過她最尾那個扮可愛的笑容啦。







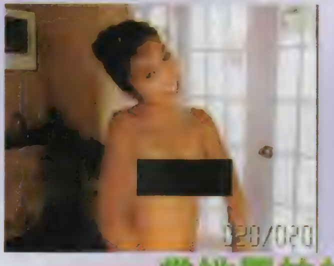


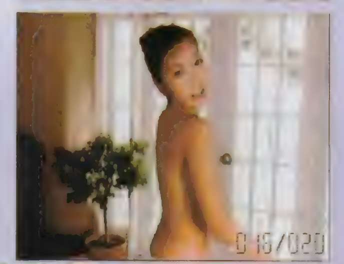
透視裝

杉浦小姐是有一套上身透明的套裝裙。就在這片段的開始，她只會做出一些多餘的「甫士」，如果攝下來的的話就只會浪費菲林，到後期便會有菲林不足的情況。另一方面，在她脫掉上衣時由於動作太大，又常粗魯，絕對不會是好角度。玩者要影的，是她剛除裙子而又望着鏡頭的一剎那，還有她脫掉裙子後，笑笑口、伸懶腰的那個「甫士」。而玩者於最後數秒影多兩張的話，是應該可以加分的。





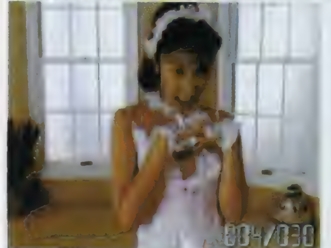




LINGERIE攝影

粉紅色內衣

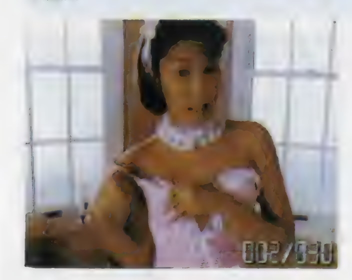
哎吔！！你騙我！選這件內衣時你不是說這件衫很很可愛，很喜歡的嗎？現在又為何中途罷拍？可惡。唔，還是教大家如何取景吧。在她還未脫衣之前，亦是會做出很多古古怪怪的「甫士」，但除了下面圖A及圖B外，有很多也是不能加分的。另外一方面，她剛除BRA帶及剛露出雙乳時也是很好的時機，記得要將其拍下呀。

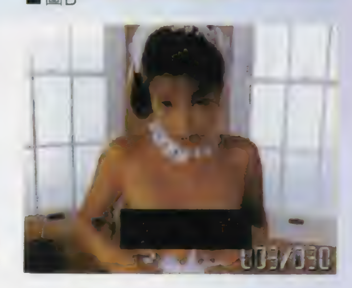


■圖A



■圖B





當她罷拍的時侯……

如果玩者替她選了這件粉紅色內衣時她就會罷拍的，哪麼怎才可以令她繼續工作呢？

第一題「你會講乜呢？」
選C：「過多一個鐘頭就得喋啦。」
第二題「乜冇啲快啲嘅方法咩？」
選C：「一個鐘頭好快就過喋啦。」
第三題「真係冇辦法？」
選C：「用剃毛膏得唔得呀？」
第四題「吓，真嘅？」
選C：「用呢個5分鐘就OK！」
第五題「係呀。」
選A：「咁開得工未呀？」









名前：浅川優保
誕生日：1974/2/7
血液型：AB
星座：水瓶座
出身地：横浜
身長：158cm
B/W/H：83/58/85
趣味：乗馬・テニス

目口目面的淺川美保

人物介紹

為何淺川小姐的笑容是那麼的生硬的呢？再看看她那長長的面形，看來又不大上鏡啊，那麼如果她真的要吃模特兒這行飯，要付出多點的努力啦。不過淺川小姐的身材就比較好，不會像中井小姐般BABY FAT未過。

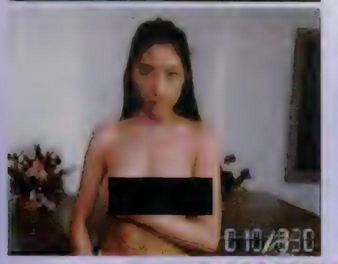
「COSTUME攝影」

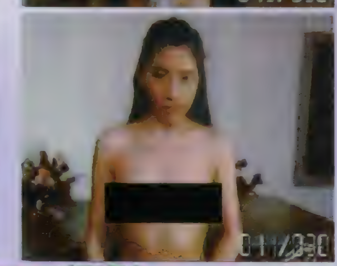
藍色套裝

於這段藍色套裝片段中，是不會有太多時間給各玩者影相的，所以絕對不可浪費機會。而在她還未脫衣之前，仍是會公式化的做一些「甫士」，但很多也不能加分的，有時甚至會減分，而小弟就發覺她項依着櫃邊騷手弄肢的「甫士」是可以加分的，當然，剛露出雙乳的一剎那也是會加分的，而玩者最緊要於片段最尾影多幾張呀。



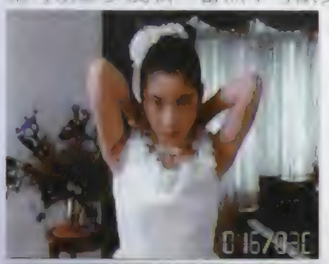


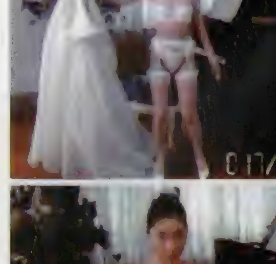


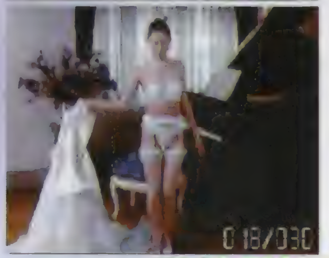


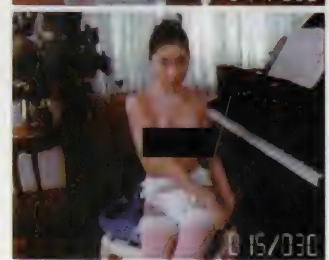
白色婚紗

於這段片段中，給玩者影相的時間也是不多，而且到最後更有點「突然終結」的感覺，所以這絕不是慳菲林的地方。至於取景方面，淺川小姐有一剎那是雙手於身後鬆拉鏈，而又是望着鏡頭的，把她影下吧。另一方面，她脫掉上衣後把它掉到一邊這情景可以影多幾張，當然不可缺少剛露雙乳那部份啦。









LINGERIE攝影

白色內衣

其實要影好這段片段並不是太困難的，因為那些靚靚角度全集中在片段中的某幾個部份。於片段的開始，淺川小姐照例做出各種各樣的「甫士」，玩者絕對不需浪費菲林。其實主要的地方是在片段的後段，淺川小姐蹲在地上而又望着鏡頭的時侯，玩者到時可以狂拍也不要緊。另外，剛脫去內褲露出PET PET的時侯也可以。









當她罷拍的時侯……

如果玩者給她一件藍色內衣的時侯，她是會中途罷拍的，哪麼怎才可令她投入工作呢？

第一題：你會講乜呢？
選C：「冇事嘅，走唔到出嚟嘅。」
第二題：唔係嘅，一定會再走出嚟嘅。
選A：「佢唔會再走出嚟㗎嘞。」
第三題：走咗出嚟咁點先？
選C：「可以諗下西音先生嘅感受嘅。」
第四題：你好得意呀。
選A：「咁係咪即係已經唔驚呀？」
第五題：其實仲有啲驚㗎。
選B：「冇事嘅，絕對唔會走出嚟。」
第六題：係唔係真㗎？
選A：「我已經同西音先生講解過。」
第七題：咁點呀？
選B：「其實都知你唔係咁鍾意呢度。」
第八題：咁即係點樣先可以令佢唔出嚟呀？
選A：「聽下音樂嚟影咪得囉。」
第九題：咁樣，即係要影啦？
選C：「精明嘅人應該知點做嘅。」







名前：中井 淳子
誕生日：1975/8/14
血液型：B
星座：獅子座
出身地：名古屋
身長：154cm
B/W/H：94/58/88
興味：踊り・ドライブ



應該去減肥的中井淳子

人物介紹

呀！！這麼胖還可以當模特兒？！都不知那個西音寺先生怎樣選女孩子的！！不過論表情的自然度就比較其他兩位模特兒好得多，起碼不會在扮可愛，又或者面無表情。

「COSTUME攝影」

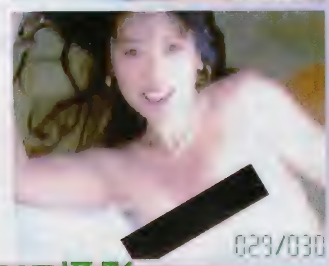
黑色套裝

這套黑色套裝之片段也頗長的，而且大部份靚相也集中在片段的後段，所以玩者初時切勿浪費菲林，以免至於最後有靚相但沒有菲林的情況。雖説於初段靚相比較少，但仍是有的，就是她脱掉襪子後鏡頭ZOOM IN的一刹那。而玩者一定要於她在沙灘椅上不停的拍，因為那裏有好幾個鏡頭是可取高分的。





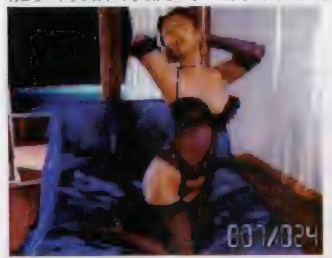




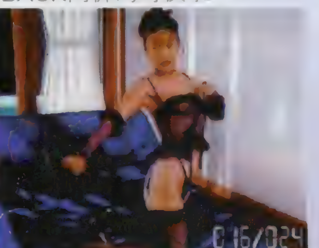
LINGERIE攝影

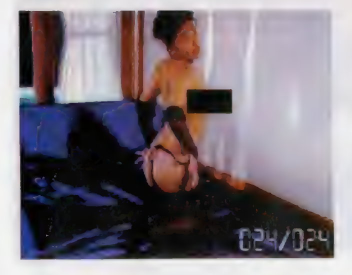
藍色內衣

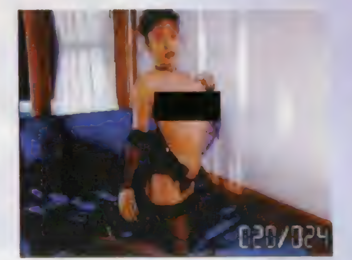
這段片段的時間也頗長，尤是在未脱衣前那些沒用的「甫士」更浪費了不少時間。跟其他片段一樣，未脱衣之前的騷手弄肢大部份也不能得分的，然而除了圖C那張。另一方面，她除掉胸前絲帶的時侯是可以取得很多分的，還可以連環快拍。當然不能少得露出乳房的一刹那及脱掉T-BACK內褲的時侯啦。



■圖C







白色上衣

這段片段是於浴室內拍攝的，而靚相的分配亦比較平均，然而相對來説就比較難找到了。而在她還未脱衣之前，是有幾個時間是有分的，第一是她把腿放在浴缸上而又望着鏡頭的時侯，還有用手指扮槍指着你時。而片段中有兩段是要連環快拍的，其一就是剛脱去上衣露出雙乳及除褲子而又望着鏡頭時。







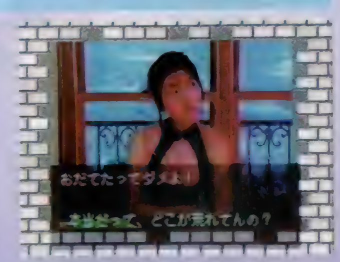


當她罷拍的時侯……

如果為她選了一件豹紋內衣的話，她是會中途罷拍的，哪麼怎樣的對話才可令她繼續工作的呢？

第一題：你想講乜呢？
選A：「你啲皮膚都唔錯吖。」
第二題：乜呀，你睇到咩？
選A：「睇到啲好靚嘅肌膚。」
第三題：唔係嘅！
選B：「係真㗎。真係冇一處係唔滑㗎。」
第四題：我係唔會完成呢次工作嘅！
選A：「咁要暫停一下啦。」
第五題：當真？
選C：「將啲工作廷遲咗仲可以繼續影咩？」
第六題：咁樣……即係
選B：「總之影咗先啦。」
第七題：不過啲皮膚……
選A：「試唔試下啲中藥配方吖？」
第八題：有冇用㗎？
選C：「吓，中國四千年歷史嗰。」
第九題：雖然唔知係乜，但係好似好利害。
選C：「查啲上去嚟影相咪知利害唔利害囉。」







CAN CAN BUNNY 首映日



首先要聲明一點，遊戲誌不是一本「閒書」，所以在處理這遊戲的攻略時，在下會以指出如何應付途中的難關為優先，而且因為這遊戲本身在故事方面亦有着一定的水準，所以在下會盡量將和故事有關的內容譯成中文給大家看，至於那些養眼場面在下就只會輕輕帶過(過激圖片當然就更加不可能刊登出來吧)，反正那些場面選任何指令也不會導致GAMEOVER的了，不會需要攻略的……

J.J

序章

某月某日，平凡的我開始出現了一點變化。本來我只是一位既無錢、又無女朋友的大學生，但就不知為何會「惹」來了一班自稱是「七福神」的傢伙，這班人説可在我的戀愛出現問題時加以援助，總之，這班人就是這樣開始住在我家了。

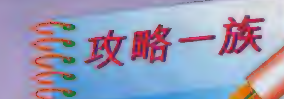
第一章

自從家裏來了那七名不速之客後(應該是六名才對，弁天我是絕對歡迎的)，我找了一間類似UCC的餐廳做兼職，由於這間店的裝修不錯，所以有不少女孩子光顧。當然，每天最忙的是正午12時到下午2時這午飯時間，過了這時間後，工作也會輕鬆一些。看看店內、看看客人後，也是應該工作的時候了，不過眼前這位客人似乎還未決定到自己想叫的食物，而且又有另一位客人想落單，所以我先去了招呼較遠那邊的客人(2.向こうの客に行く)。

不過，善忘的我竟然連放刀叉的方法也弄錯了，「呃？這柄刀是放在裏面還是外面的呢？算了，就算怎放也好，用起來也是一樣的～」。

反正連店長亦去了「潛水」，我也不理得那麼多了，這時候，眼前出現了一位很可愛的女孩，不過一看她所穿的制服便知道是同事，原來是我將放刀叉的次序弄錯了，我當然是馬上認錯吧「3.對不起，我因為是最近才開始在這裏當兼職的……」(3.ごめん、俺、この間バイトに入ったばっかりだもんて…)，聽到了我的解釋後，我繼續問這女孩的名字，她叫"小川由真"，剛剛才20歲，以年資計算是我的前輩，加上她似乎是個頗認真的人，所以我亦半開玩笑地對她説「3.由真前輩，請妳多提點一下經常犯錯的我呀！真老土～」(3.由真先輩、ドジで間抜けな亀の私をしごいて下さいっ！古い～)，聽到我稱呼她做前輩，由真開心到不得了，幾乎連地址也告訴給我知，這時剛巧有客人想落單，於是我就「打蛇隨棍上」，一於死跟，先問她「3.那麼，我可以跟着你去學一下工作的方法嗎？」(3.じゃあ、俺、きみについていくから仕事の仕方教えてくれる？)，到跟她一起落單後，她問我是





否明白時，仍繼續說：「3.唔－－普普通通啦，不過唔知實際又做唔做到呢…」(3.うーん、まあ、だいたい、でも実際できるかどうかは…)，這時剛巧又有另一位客人想落單了，這靚女會是在附近工作的OL嗎，但因為由真就在自己背後，亦不太方便說話，於是我先專心工作(仕事をする)，問這OL有甚麼ORDER(オーダー)，不過仍要問到第3次，這美女才會點了一道海鮮奶汁焗菜套餐。

這時由真提點我要在客人點菜後說多謝，而我亦順道問這OL想飲咖啡或茶。

看見我的表現，由真似乎相當滿意，我在多謝了她後「呃、唔、多謝你，由真。」(1.あっ、うん、ありがとう、由真ちゃん)，便借送咖啡為名，走到這OL面前自我介紹。

OL：「我好像不認識你的啊。」

「2.那麼就絕對要藉着這機會交個朋友了！」(2.じゃあ、これを機会に、ぜひお知り合いになりましょー！)

OL：「你的工作怎樣了。」

「3.我正在很認真的做你的侍應生的！」(3.ボクはあなたのウエイターとして立派に仕事してますっ！)

OL：「認真～？你不是利用我來偷懶的嗎？真是的！」

跟着我不繼追問她的名字，住址及電話號碼，但她就只告訴了電話號碼給我(沒有名字又怎樣找人呢？)，這時她問起我自己所叫的套餐為何等了這麼久也沒有的，我才記起自己只顧和她說話，忘了上菜。

真是嚇了一跳，由真竟會突然在我背後，原來她是幫我將套



餐拿來的，但她就似乎不太高興，是因為我忘了工作嗎？

跟着，我走進了員工休息室，這時由真亦剛好是休息時間，看見她好像滿懷心事，於是我就搞搞笑希望能逗她開心(2.ここは一発、ギャグをかましてみるか～)，再和她談了一會後，我們又好像沒有話題了，休息室內變得很靜，這時我只是默默地看着她(1.黙って彼女を見つめる)，看見她的表情，我覺得自己的確是喜歡她的！(1.やっぱり好きだ！)，就在我吻向她(キスをする)的時候，碰巧大廚下班，我亦只有就此回得……

回家後，我不斷在想由真和那位OL的事，這時弁天出現，問我是否想將今日重玩一次，反正今天也沒有甚麼大問題，於是我便拒絕了她－－「沒有沒有，到下一天吧！」(1.ないない、つぎの日にごう！)



第二天早上，正當我打算上



班時，大黑天售告訴我今天是吉日，假如能約到女孩子的話，之後是會有好事發生的，半信半疑的我回到餐廳的休息室後四處找由真，從工作記錄卡知道她已經回來後，剛巧被我看見了她換制服的一幕……不知被人偷看的由真還以為我是在工作中，並和我談起話來，我就在這時問了她的電話號碼(9036-1192)。

這天由真變得相當親切，或許是因為昨天的事吧，這時我想到是約她的機會了，於是便向她提出約會的事，不過由真似乎是誤會了我的意思，我當然是馬上向她解釋吧「不可以的，我們要作要健全的交往才可！」(2.いけない、もっと健全なおつきあい



をしなくてはっ！)

「呃，我們一起去(遊樂場)之類的地方如何？這不是很配合活潑少女由真嗎？」

由真：「遊樂場～？嘩、去呀去呀！由真很想去千葉急HIGHLAND的！很刺激的。」

「那麼，幾時去呢？由真後天沒有問題嗎。那樣的話…呃…」

不過這時突然有客人說想落單，難得的機會就此泡湯了，但原來這客人就是昨天所見的美人OL，今天到底是甚麼事？她比平常早了來呢，因此我暫且不理由真，去了取OL的ORDER(2.ひとまずここは、OLのオーダーを取りに行く)

「呃、有客人來了，我過一過去先。」

由真：「吖～有靚女客人來到你就馬上走了去那邊了呢！」

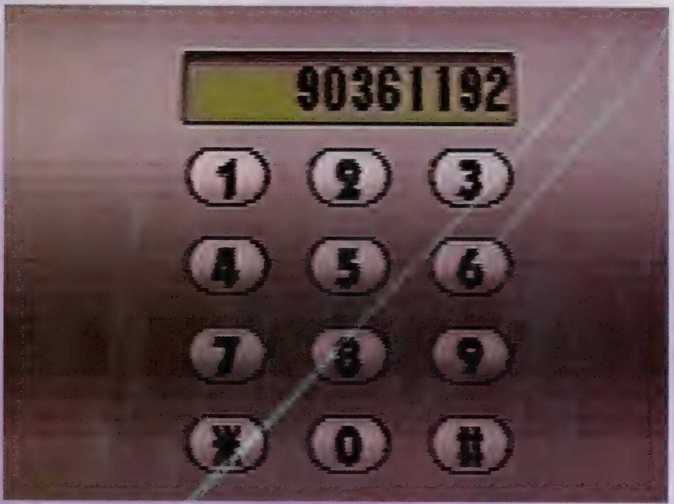
「呃、不是這樣的……哈哈，那麼遊樂場的事等收工後才慢慢決定吧！」

由真：「嗯，知道了，再見。」

今天這OL看來很趕時間，不過我仍趁上菜前的少許時間和她聊天，這次她終於肯將名字告訴我了，原來她叫冰室深雪，本來是這附近四井銀行車站前支店裏的接待員，不過由這天開始改了在商業區的支店上班，所以午飯時間亦有所改變，但因為距離較遠，深雪大概以後也不會在午飯時來這間店的了。談到昨天的事，原來深雪因為曾在由真面前問起我的事，所以由真在休息室時才會有如此奇怪的舉動。這時我本想約她去街的，而深雪亦幾乎肯答應的了，不過由真卻突然出現，我只好先細聲和深雪說「那麼遲些再約定在哪一天吧！」(2.深雪さんに耳打ち、じゃ、あとで都合のイイ日、聞きにきますねっ！)，跟着由真一邊拍我的背，一邊說不再和我去遊樂場了，我當然是馬上認錯，但正當這邊可以讓由真回心轉意，深雪又起身想走，我只好先講大話騙過由真去追深雪(2.由真に嘘をついても深雪を追う)。

「呃、由真，唔好意思，我要去一去廁所呀。」

由真：「呃、是嗎？出來之前要記得用番皂先手啊！因為你



是做這種工作的！」

追出店外的我，終於可以追得上深雪了……

「剛才講到一半走掉了很對不起…」

深雪：「算吧、不用介意的。那麼，我還要趕時間……對不起，我要失陪了。假如再不走就要被上司責備了。」

「等、等等啊！剛才約會的約定呢？我們不是說到一半的嗎？」

深雪：「呃？嘿，我已經改變心意了，很對不起呢。你亦有和剛才那可愛的馬尾女孩約會吧？你和那女孩比較合襯啊。」

「深雪妳也有點有意我吧？所以公司搬遠了仍來店裏吧！？因此就和我……！」

深雪：「嘿，的確是有點喜歡你的，你這個人很有趣，不過想到對手年紀比我細就感到很倦了。」

「點解…就只是因為年紀細這理由…」

深雪：「花心、自作主張、處處要人操心……嘿，這種細過我的負擔始終也是不行。」

「不過，我沒有像你這種年紀大的人提醒啊！」(1.でも、年上のアナタみたいに醒めてないよっ！)

「總之，剛才我說喜歡妳是真心的！」

深雪：「你真是很老實呢，不過我就不能這樣了。」

「為何妳會知做不到？這不是仍未知道的嗎！難道一直以來都是這樣的嗎，我也是這其中之一……！」

深雪：「……對……說不定就如你所說的那樣。」

「那麼就快點決定下次見面的時間吧！」

深雪：「唔……好啦，和你約會吧。我亦不是討厭你的……不，是覺得你是一個好孩子。」

終於也可以約到深雪了，她提出後天22日的18:30在附近商業區的公園見面，我當然是馬上答應「1.唔，就這樣吧」(1.うん、その通りでいいよ。)，不過回到餐廳後，可怕的事情便發生了，原來由真知道我是騙她去追深雪的，這時不論我說甚麼她也不再理會，當然更不用提約會的事了。

雖然是約了深雪，但又不想放棄由真的我就這樣回到家中，這時七福神提醒我不要放過今天這機會，於是我馬上拿起電話打給由真(電話かける)，電話號碼當然就是上次她所給我的9036-1192吧，這時她仍未睡，但怒氣就似乎未清，所以我一開始便先來讚她「2.妳的樣子就完全勝過她了。」(2.カオで、全然勝ってるじゃ～ん)，跟着再讚她「1.妳的雙腳很苗條，很適合穿迷你裙的。」(1.キミの足ってすんなりして格好いいね。ミニがよく似合うよ。)，但仍未能令她回心轉意，於是我用上最後一招，對她說「2.就是由真妳怎樣對我也好，我也是喜歡妳的。」(2.由真ちゃんが俺の事、どう思っていようが俺は君の事が好きだよ)，終於令她答應和我去遊樂場，不過若照她所說般在後天約會的話，或許會發生不少問題，所以我還是將約會日子定在24日(2.じゃあ24日にしようか)。

21日早上，最初我還以為是約會的日子，不過既然要在明天約會，心想亦應帶備多些現金在身的，於是便去了銀行提款。唔，我的密碼(暗証番號)是0141……將存在銀行的2萬日圓提了出來後，我就帶着全身的4萬日圓前往購物，不過我並非是去買禮物給兩名女孩，而是去買了些給自己的東西(自分の物)。雖然10000日圓是貴了一點，我仍是買了一件不打領呔亦相當像樣的外套(1.ノーネクタイでもさまになるソフトスーツジャケット￥

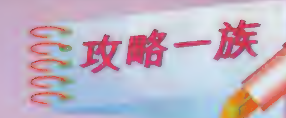


10000)，然後便繼續睡到另一天。

22日傍晚，是我和深雪約會的日子，在公園裏找到深雪後，我發現她似乎是因為要和我約會而特別選了一件較可愛的外套的，不過就在我提出不如在公園裏散步時，她就顯得很為難，追問之下她說自己有急事要趕着離開，但我問她那是甚麼事她又不肯告訴我，不甘心的我沿着她離開時的路直追，來到了一間相當著名的一流大酒店中。



在酒店的大堂，我問向那位服務員(ホテルマン)有否見過深雪，在追問之下，這服務員告訴我剛見過一位相信會是深雪的女性到了2F，而在離開大堂之前，





我向這服務員要了一個房間(部屋をとる)。

跟着我來到了2F，這裏開設着一間花店及時裝店，問向這兩間商店的人時，知道深雪在這裏剛買了一對耳環，而且更不用包起便拿走了，看來是馬上使用的，而店裏的人亦說她不是第一次出現在這間酒店的了，不過花店的職員說到一半去了送花，所以我只好從3樓開始向着15樓逐層搜索，3F至14F是酒店的房間，而15F則是一間高級餐廳及酒吧，但到最後我仍是找不到深雪。

回到1F的我再次找那服務員，這次我想起大可從記錄中確認深雪有否CHICK-IN，但那服務員竟然說找不到冰室深雪這名字，難道是說她早已有朋友訂好了房間在等她、而且還是重要得要推掉我這約會的人！這種事是不可以發生的，我再次來到2F，這時花店的職員剛巧送完花回來，她告訴我剛見到深雪到了較上層的房間，而且更是換上了另一套衣服，我馬上到各層找她，跟着想了一會(考える)，冷靜下來後才回到了1F。

我再次和那侍應生談了起來，而我亦決心要找到她為止(2.会



えるまでしつこく捜す～！)。

今次我直接來到15F，正當我找到一位難得了解我心情的侍應生(ウエイター)時，深雪竟然出現在我的面前！這時她的確是改穿了另一套衣服，不過她並不是來見男朋友，原來深雪瞞着公司在這酒店的酒吧內彈琴，本來是每星期1～2次、和其他人輪流幹的，但這天因為原本負責的人病了，要由深雪頂替，所以她才會……

雖然自己對音樂沒有甚麼認識，但她的演奏確是相當出色，而酒吧的調酒員(バーテン)更告訴我知深雪的父親似乎就是古典鋼琴音樂的名家「冰室薰」。

這時深雪亦因為有點倦而停了下來休息，於是我便和她到了酒吧的一角「摸杯底」。

「聽說妳的父親是有名的古典鋼琴家「冰室薰」呢。」

深雪：「你、你從哪裏知道這些的。」

「是從調酒員那裏聽來的。」(バーテンから聞いた)

深雪：「是嗎，哈，胡說的罷。唉，那調酒員也真是多口的。」

「嘿，沒有所謂啦。」

深雪：「我不喜歡被人知太多事的。」

跟着我就不斷地勸深雪飲酒，當她飲了5次後，她開始肯多講一些自己的事給我知了…

深雪：「……剛才你所說的鋼琴家「冰室薰」的確是我父親……」

「呃、果然是真的嗎～？厲害呀～！父親是知名人仕真好呢！！」

深雪：「……並不是這樣的…我雖然自幼就在父親的教育下培育我聽古典音樂，但現在喜歡的卻是爵士樂(JAZZ)，不過，爸爸就不容許這樣的我，因為他是個古典音樂至上的人，爸爸他是很想我以古典鋼琴音樂的演奏者身份作首次登台的，在我不知道的情況下，他更為我做好了登台的準備，不過我卻放棄了這首次獨奏會的機會。」

「吓～！真可惜了！」

深雪：「因此，我被爸爸責備我是「妳連碰鋼琴的資格也沒有！」」

「唔，是個相當頑固的老頭子呢。」

深雪：「對呀，又頑固又保守，假如看到我在酒吧彈鋼琴的話，大概會被激死吧，他說過假如我在古典以外的分野成為鋼琴



演奏者的話，不論以任何手段也會來毀掉我的。」

「真過份呢……」

深雪：「所以我就只能這樣在他不知道的街角彈鋼琴……」

「本來彈得這麼好，真可惜呢……」

深雪：「呃，可能是飲了酒的關係，對你說了些無聊話，很對不起……本來我只要這樣可以有自由地彈琴的時間就應該要覺得很幸福的了…不過…有時又會很難過。看見那些美麗的舞台…想到自己一生也不可能登上那舞台……」

「我雖然不太清楚音樂的事，但就很喜歡深雪彈的鋼琴，所以很希望能讓更多人聽到…像這樣不為人知地彈，太可惜了～！」

深雪：「多謝…不過，不可能的…雖然是很氣憤，但他確是

有着將我毀掉的力量的。」

「……假如這樣呢…？」

深雪：「呃…？」

「若然是深雪的父親如何毀掉深雪也好，只要聽眾更要求深雪的話，他不是甚麼也做不來嗎？」

深雪：「呃！！？？……」

「呃，對不起，我這種外行人說的話妳不用在意的～」

深雪：「假如我更被大家接受的話？…這種事我從未想過呢…！」

「深雪的話一定沒有問題的，一定有更多的人會想聽深雪的鋼琴的！！」

深雪：「……多謝你，不知為何，我想再試一下自己的實力了。」

「哈，好像有點精神了。」

深雪：「唔，多謝你，只要能有可蓋過父親的實力就可以了呢…！你果然是很擅長溶雪的呢，我冰冷的心就像被溫暖起來



了…」

或許是因為深雪飲了不少酒，看她似乎是有點醉了，於是我先送她回房間休息，跟着我送她離開酒店，不過卻因為在升降機內幹了一些事，忙了按掣，結果兩人離開升降機時來到了酒店B1





的地下停車場，最後我們更在這裏……

23日雖然還未到和由真約會的日子，但因為這天是兼職的出糧日，我先到了銀行提款，這樣便能較安心應付明天的約會了。

遊樂場確是一個吃錢的地方，單是要支付車費、入場費便已經花了我一筆，來到遊戲場後，由真開始不斷要我帶她去玩這



樣，玩那樣的。最初她因為想玩些較刺激的機動遊戲，所以我就帶了她去玩過山車(スリルライド)及太陽傘(パラシュート)，跟着我帶她來到了一間鏡子屋(ミラーハウス)，這裏是一個由鏡子所構成的迷宮，不過在找出口時我卻走錯了路「2.從這裏向左邊行」(2.ここを左に行く)，結果我們愈走愈亂，但在找不到出口之餘，卻發生了一段小插曲……

跟着我帶由真來到遊樂場內的商店(ショップ)，一來到這裏我也知道是大難臨頭的了，由真果然要我買公仔送給她，雖然是



無理了一點，但我仍是為記念這次約會而答應買給她(2.じゃあ、記念に俺がなんか買ってあげるよ)，由真選了一隻相當異相的單眼樹熊，而這公仔更要6000日圓之多，不過我到最後也是買了(1.買う)。

買過記念品後，我和由真來到密林巡游(密林クルーズ)，但由真就不小心將我剛送給她的公仔掉了落水，由真似乎十分珍惜我送給她的這份禮物，於是我們便沿着水流，來到一個無人的小島上找那公仔，最後雖然也沒有找回那公仔，但就發生了其他好事情，這天的約會亦算得上是美滿地結束……

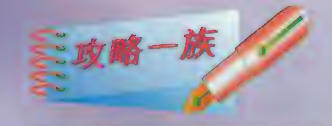
過了一些日子後，我分別收到了來自深雪和由真的信，原來深雪去了美國繼續學習爵士樂，而由真就去了大阪的專門學校讀書，難得認識到的兩位女孩子，結果都離我而去……



快速攻略流程圖

【見る】→【店内】
【見る】→【客】×3回
【話す・聞く】→【店長】
【仕事をする】→【オーダー】
2.向こうの客の所に行く
【仕事をする】→【バック】×2回
【仕事をする】→【セットアップ】
【考える】→【スワティ】×3回
【話す】→【女の子】×2回
【聞く】→【名前】
【聞く】→【年齢】
【話す】→【由真】
3.じゃあ、俺、君についていくから仕事の仕方教えてくれる？
【話す】→【由真】×2回
【見る】→【客】
【仕事をする】→【オーダー】×4回
【聞く】→【名前】×2回
【聞く】→【住所】×2回
【聞く】→【電話番号】×2回
【話す】→【OL】×2回
【見る】→【控え室】×2回
【見る】→【由真】
2.ここは一発、ギャグをかましてみるか～
【話す】→【由真】×2回
1.黙って彼女を見つめる
【考える】→【状況】×2回
1.やっぱり好きだ！
【行動】→【キスをする】×3回
【考える】→【由真の事】×2回
【考える】→【OLの事】×2回
1.ないない、次の日にごう！
【考える】→【お日柄】
【見る】→【バックルーム】
【見る】→【タイムカット】×3回
【見る】→【更衣室】×3回
【見る】→【オシリ】×3回
【話す】→【由真】×2回
【考える】→【由真】×2回
【誘う】
【聞く】→【注文】
【聞く】→【名前】
【聞く】→【昼休みの事】
【話す】×2回
【誘う】→【デート】
【話す】→【デートの事】×3回
【見る】→【店内】×2回
【話す】→【デートの事】
2.由真に嘘をついても深雪を追う
【話す】→【デートの事】×4回
【デートの約束】
1.うん、その通りでいいよ
【話す】→【由真】
【見る】→【由真】
【うかがう】→【キゲン】
【デートの事】→【由真】×4回
【電話かける】→90361192
2.カオで、全然勝ってるじゃ～ん
1.キミの足ってすんなりして格好いいね。ミニがよく似合うよ。
2.由真ちゃんが俺の事、どう思っていようが俺は君の事が好きだよ
2.じゃあ24日にしようか
【銀行に行く】→【出金】
【買い物にいく】→【自分の物】
1.ノーネクタイでもさまになるソフトスーツジャケット￥1000
【見る】→【辺りの様子】×4回
【捜す】→【深雪】
【話す】→【深雪】×2回
【話す】→【深雪】×2回
【見る】→【辺りの様子】×3回
【話す・聞く】→【ホテルマン】×2回
【移動する】→【2F】
【見る】→【辺りの様子】
【話す・聞く】→【花屋の店員】×4回
【移動する】→【15F】
【捜す】→【深雪】×4回
【移動する】→【1F】
【話す・聞く】→【ホテルマン】×4回
【移動する】→【4F】
【捜す】→【深雪】
【考える】→【深雪の事】×3回
【移動する】→【1F】
【話す・聞く】→【ホテルマン】×2回
2.会えるまでしつこく捜す～！
【移動する】→【2F】
【話す・聞く】→【花屋の店員】
【移動する】→【15F】
【考える】→【深雪の事】
【話す】→【ウエイター】×2回
【話す】→【深雪】
【聞く】→【演奏】×2回
【話す】→【バーテン】×4回
【考える】→【深雪の事】
【話す・聞く】→【深雪の事】
【話す・聞く】→【深雪の事】×5回
【進める】→【お酒】×5回
【聞く】→【深雪の話】
.
.
.
.

與由真的約會
【話す】→【由真ちゃん】×3回
【渡す】→【贈り物】×2回
【移動する】→【スリルライド】
【移動する】→【ショップ】
2.じゃあ、記念に俺がなんか買ってあげるよ
1.買う
【移動する】→【密林クルーズ】
3.一緒に、あのジャングル～
【探す】→【ぬいぐるみ】×5回
【話す】→【由真ちゃん】×3回
【キスをする】
【触る・キス】→【パンテイ】×3回
【触る・キス】→【ムネ】×3回
【発進】





七間秘館



又一恐怖AVG.遊戲……

遊戲簡介

就於半個月之前，CAPCOM為PLAYSTATION推出了一隻非常受歡迎的AVG.（AVG.即是冒險遊戲），這就是《BIO HAZARD》，相信現在有很多玩者仍跟喪疆們鬥過你死我活，由於此GAME令不少機民也為它着迷，所以於遊戲機界捲起一個AVG熱潮是必然的。然而，SEGASATURN也不甘示弱，於4月5日亦推出了一隻冒險遊戲，這就是現在要介紹的《七間秘館》。此遊戲的製造商是造SLG.造得非常出色的「光榮」，再加上其故事是由多才流行作家志茂田景樹為原作的，哪麼這隻AVG會不會比其他的更為出色呢？

何謂半立體AVG.？

於上兩期所介紹的兩隻PLAYSTATION AVG.遊戲《WELCOME HOUSE》及《BIO HAZARD》，都是先用POLYGON製造出一個背景出來，跟着玩者再控制一個亦是由POLYGON所做成的人物，在這立體場景中穿插，找取所需的道具，幫助自己過版。而畫面亦是採用客觀角度，使玩者能夠清楚知道自己所控制之人物的四周環境。但這隻《七間秘館》就不同了，基本上除了這些CG動畫外，於遊戲中所出現的POLYGON都比較少。而且其遊戲畫面之角度亦有所不同，這隻遊戲是採用主觀角度的，即是一平眼前所看到的東西，就會於畫面上顯示出來。而當一平移動時，例如轉左或轉右，畫面就會像換畫般轉成另一幅景像，是跟很多AVG遊戲很不同的，而玩者亦要花點時間去適應一下。

故事背景

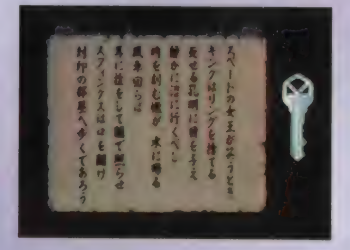
話說本遊戲的主角名為飛鳥一平，是一個冒險心非常強，而且勇於面對困難的年青人來的。有一天，突然收到他的伯父—飛鳥周太郎的來電，說有甚麼重要事情一定要跟一平商量商量，而且愈快化愈好，而一平聽到伯父這麼沉重的語氣，便於翌日立即跑到去其伯父的辨公室處。而周太郎要跟一平商量的，就是關於飛鳥家一族的那七間秘館。原來飛鳥家是擁有七間古老大屋的，由於是建於山崖上的，故被命名為「岬之七館」。由於現時這「岬之七館」是沒有管理人員的，所以很容易被不良分子所取去。而更重要的是，在飛鳥家的傳說中，是說這七間大屋內是有藏有大量寶物的，而且更藏有關於飛鳥一族之由來的秘密。不知是一平的冒險心理作祟，還是現在比較窮，很希望得到那份由他祖先遺留下來的豐厚財寶，（係咪真係有嘅先？）又可能是想做一個考子賢孫，飲水思源，想知道飛鳥家的由來，而接受了這個「任務」。而阿伯父亦知道一平一定會答應去這裏冒險，一早便準備了一條鎖匙及一卷陳舊的卷軸，繼而交給一平。就是這樣，一平就展開了其冒險旅程。哪麼，在這七間大屋內是會有甚麼東西等着他呢？

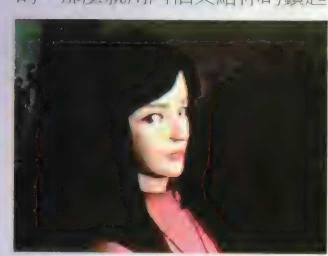
開始第一間大屋的冒險

當一平從他的伯父手中接過那條大屋鎖匙及那卷陳舊的卷軸後，便開始他的冒險旅程。然而這件事卻被他那好奇心奇高，終日八八卦卦的女朋友知道。其實她仍是一位高中生來的，名為玲奈，也許是物以類聚的關係，她也是有喜歡冒險的性格，不過就比較冒失及論盡，時常會給一平帶來麻煩，也許一平帶她來這裏會終生後悔也說不定。

一平接過玲奈後，便一起乘車到第一間大屋處，而在車上的玲奈還喋喋不休的說着她的興奮心情，真是煩死了。而他們下車後，就發現第一間大屋，而這間大屋被命名為「葵扁之大屋」（スパード館），而最為明顯的，就是在這大屋之大門前已有一個葵扁的紋章，這是否意味着屋內的大部份的謎也會跟葵扁及橋牌有關呢？由於這大屋被丟空了一段時間，故而大門是被鎖着的。那麼就用阿伯父給你的鎖匙將它打開吧，果然「咯落」一聲，門被打開了，而且還發出刺耳的門較聲音。一走進大屋內，就即是踏進了這間大屋的大廳，而這裏跟其他AVG遊戲的大屋一樣，中間亦是有一條長長的樓梯，而且是可以通往二樓處的。



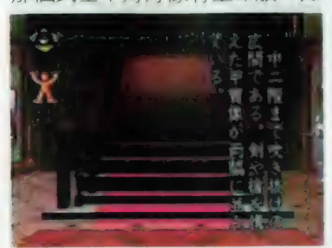






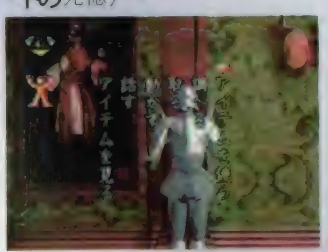
一刀斬開你兩邊！！

而在樓梯的兩旁所放至的，都是一些排放得非常整齊的武士甲冑，而且還掛了數張美麗的油畫。而玩AVG的人，於遊戲進行時當然要四周圍調查一下的啦，於是乎一平就向右面的武士甲冑進行調查。但突然之間，那個武士甲冑好像有生命般，知一平走近，繼而二話不説的一刀斬下來，這樣當然會使一平受傷啦，所以玩者千萬不要於這個遊戲階段向它們調查。既然不可以向右面的武士甲冑調查，那麼就向左面的調查吧。幸好在左的甲冑是真真正正的「死物」，不然再給它們斬多刀的話必定會被一分為二。這邊總共有四件甲冑，而且於這條走廊的兩端是各有一扇門，不過現在是還未能打得開的。而就在這條走廊之盡頭的右面，有一個武士甲冑孤獨地站在這裏，如果讓一平在這裏調查一下的話，就會發現它手上的那枝長槍是可以取走的，由於在長槍上刻上了一個心形圖案，所以叫做「心之槍」（ハートの先穗）。而當一平轉過身來，居然發現他身後的那件甲冑手上的長槍亦可被取下來的，那當然要將其取下啦，而今次一平所取的，原來就是「葵扁之槍」（スパードの先穗）。



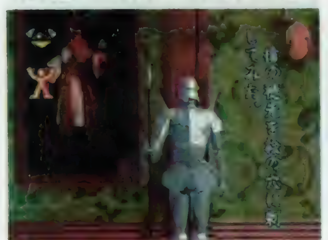




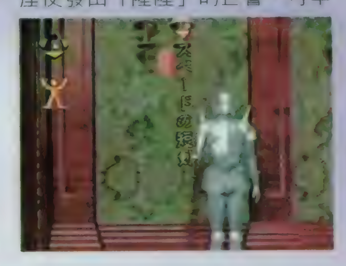


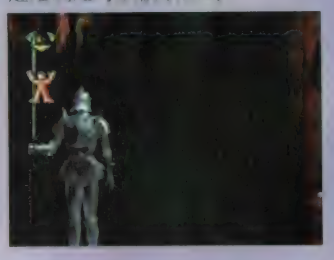
神秘之畫像

後來一平發現，原來其餘於甲冑手上之長槍也可以被取下的，它們分別是「街磚之槍」（ダイヤの先穗）及「梅花之槍」（クラブの先穗）。（咦，這裏以前是開賭檔來的嗎？）然而就在取「梅花之槍」的那個武士甲冑的旁邊，是掛了一幅畫了皇帝的油畫，而且在它旁邊還有一個洞，而且這個洞看來跟那些長槍的外形非常接近，也許將那些長槍插進去的話會有甚麼特別的事情發生哩。於是乎一平就隨便把一枝長槍插進去。然而不幸的事就就生了，本來掛於天花板的水晶燈突然掉下來，而且還撞正一平的頭上，呀呀，就是這樣一平的頭部就掛彩啦。哪麼怎樣才可以避免這裏事情再次發生呢？還記得這間大屋叫「葵扁之館」嗎？莫非真的要用刻有葵扁的物件才可以解謎？WELL，盡管試試吧。當把這枝長槍插進去後，大屋便發出「隆隆」的巨響，可幸的事掛於天花板的水晶燈卻沒有掉下來。唔……，這些「隆隆」聲是否意味着右邊那個「武士甲冑之陷阱」已被解除呢？當一平現在再走過去時，那些甲冑已經不會再動的了。然而有點更加重要的，就是一平發現這邊的甲冑之短劍是可以被取去的……。





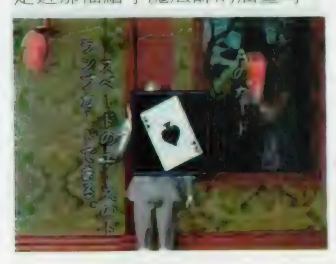




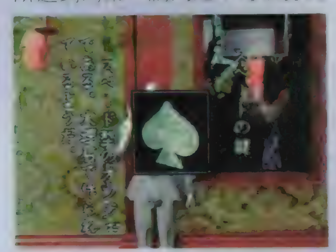
甲冑之短劍

於這邊亦是有四件甲冑的，而每件甲冑也有一把短劍，是可以讓一平取走的。而這些短劍跟左面的長槍都有一相同的地方，就是它們都刻有橋牌的四種圖案。但一平怎可以將這麼多的刀刀槍槍帶在身上呢？然而當一平走近那幅繪了魔法師的油畫時，才發覺這幅畫有點不對勁，因為於那幅畫的旁邊是有個小洞的，而且跟短劍的大細非常接近，還會拾到一張ACE咭哩。那麼就用剛拾回來的「葵扁短劍」（スパードの短劍）插進去吧。果然奇怪的事再次發生了，這幅畫的暗格居然被打開，而內裏所藏的，所是一個葵扁形的鍵（スパードの鍵）還有一張JOCKER牌（ジョーカー）。這些東西當然要好好收藏啦。然而現在於一平眼前是有一扁門的，之不過這間屋的二樓還未調查過，都是上去瞧瞧先。

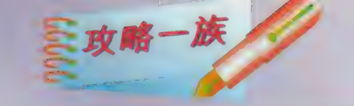
當一平登上二樓後，卻發覺所遇到的第一扁門是不可以打開的，就算是用剛拾回來的葵扁形的鍵也不可以，那麼唯有試試其他的房間。果然，在樓梯左面的那扁門是沒有上鎖的，當一平跑進去後，才發現這是一間用來供客人暫往的客房來的。而更重要的是，他發現這房間的木櫃有點不對勁……。









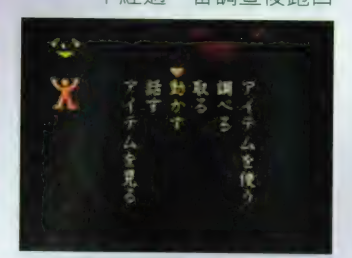


木櫃後的房間

就在這時，一平的偵探頭腦發揮作用了，他二話不說的就把這木櫃推開，繼而發現了於木櫃後的一間神秘房間。這房間跟剛才那間的差不多，都是一間客房來的，而且一平更於床邊發現了一張葵扁KING（**スパードのK**），可是除了這樣東西外甚麼也拾不到了，還是跟沿路走吧。而就在剛要離開前，卻發現於門前的那小卓子還未調查過，細看之下原來有一葵扁10（**スパードの10**）收藏於這裏，唔，也許儲齊一套會有甚麼作用的哩。

一平經過一番調查後跑回走廊處，向着樓梯左面的第一扁門走過去，可幸的是這扁門是沒有被上鎖的。細看之下原來這是一間陝細的書房來的，而且書架上的書也非常的陳舊。不過大部份的書也不可取走的，（你有冇申請借書証先？）可是一平於地上卻發現兩本書，有一本是關於橋牌的書（**トランプの本**），上面是載有一條同花順的，而且可以被取下。而另一本則是關於遊戲生產商「光榮」的書來，可是一平對此與趣不大，故放下它便離開書房。



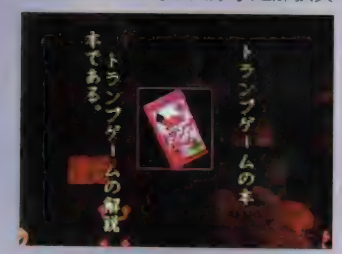






玲子

於這條走廊的盡頭還有兩間房間的，一平先走進那間獨立的房間。而這裏真是細得可憐，只有一張卓子及一個木櫃，然而卓上雖有一樽酒，但卻不能取下，反而於櫃內的那樽就可以，真是古怪非常。當一平跑到對面的房間時，卻發覺這裏可以取走的東西除了是那張葵扁QUEEN（**スパ/@ドのQ**）之外，便沒有了其他了，那唯有跑回落下層吧。還記得於魔法師畫像之旁邊有一升扁門的嗎？由於這扁門有一個葵扁形的匙孔，所以是可以用葵扁之鍵將其打開。但跑到進去後，奇怪的事便發生了，居然有一個女孩子站在窗前，哇好驚呀，不過之後她就消失了，那究竟她是人還是鬼呢？然而還是繼續調查吧。這間房的特色是有一副棺材於這裏，而且在這副棺材的旁邊還有一個鍵，是可讓一平按下去的。然而一平真是膽粗粗的按了下去，不過於棺材中死屍就沒有了，有的只是一塊石版及一把惡魔之劍（**惡魔の**劍）。一平再看看對面的惡魔畫像，一定跟這把有甚麼關係吧，於是乎就把短劍插進畫插中，可是沒有反應啊。而一平就把石版放回棺材上，而那條秘道就出現了，不過在離開前，一定要拾到那張葵扁J（**スパードのJ**）啊。









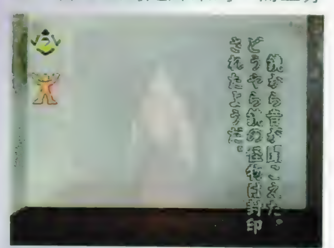
鏡之房間

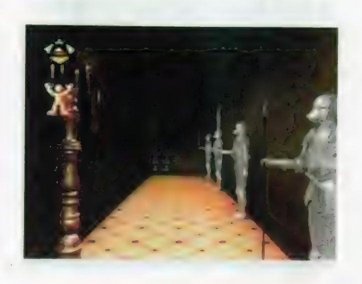
原來這條秘道是通往一間四面都是鏡子的房間的。然而另一方面，有三位看來不大友善的傢伙似乎現在於某個地方觀察着一平的一舉一動，他們是不是對飛鳥家的財寶打主意呢？不過現在一平也自身難保了，因為他已走進一個沒有出路的房間！！而且於房內更有一些水銀妖怪，而且只要望它一眼也會做成受傷。一平沒有辦法，只好試一試他擁有的道具，而其實只要一平面對住北方的牆，再使用JOCKER牌的話，便可把房內的所有妖怪封印着。雖然妖怪被封印了，但最終的問題卻找不到答案呀。就在他乞們四出找尋出路時，給一平找到一樣古怪的東西，就是在牆上竟然有一個葵扁形的按鈕。他們現在別無選擇的了，只可以按下，而就是這樣，他們就被卷到另一個房間去……。

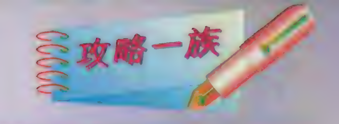
他們現在身處的地方，原來是一條長長的走廊來的，而且亦是有一些武士甲胄於牆邊，不過它們卻不懂斬人的，放心吧。而就在這條走廊的盡頭，亦有兩扁門的，一扁是木門，而另一扁門是藍色的。如果一平走木門出去的話，他就會跑回大廳。哪麼於藍色門後面的又會是甚麼呢？









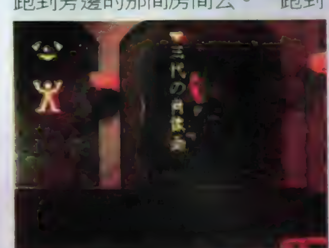


用同花順開門

要打開這扁藍色門的話，就一定要集齊一條同花順，而且還要把所有武士甲胄的武器取去才可以打開的。當一平把其中一隻的橋牌放上門上時，其他的牌也自動的貼了上去，跟着門就可以打開了。原來於門後的，是另一條樓梯來，而且是可以通往地下室及大屋的二樓。唔，一平想了一陣子，還是跑上二樓先吧。當他走到上去後，發覺這裏的二樓也不是太大，而且房間的數目不多，就只有二間。WELL，就隨便走進一間看看究竟吧。而他今次卻走進了一個掛滿油畫的房間，而且所畫的全是他的歷代祖先來的，總共有四位。然而每一幅的下面，也記錄了畫中人物的出生年、月、日及星座這些資料，這些資料對日後逃出生天有很大的作用哩，所以一平還是不理那麼多，全部把它抄下來才算吧。離開了這間房間後，一平就跑到旁邊的那間房間去。一跑到這裏，才發現這亦是一間放至棺材的房間來的，而且於牆上還掛了三幅類似古埃及風格的畫，而於其中兩幅畫旁邊還有一個按鈕，而一平也分別將它們按下。然而於房間中的那副棺材的旁邊，也有一個按鈕。





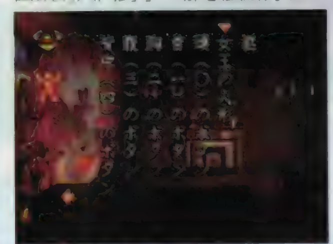


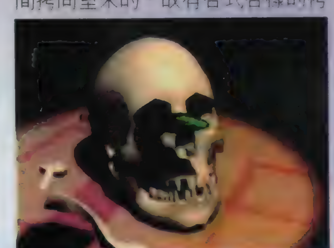


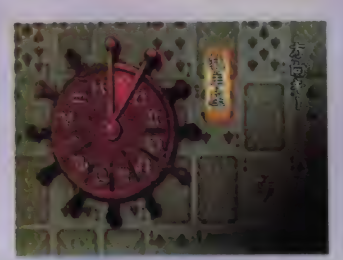
拷問室

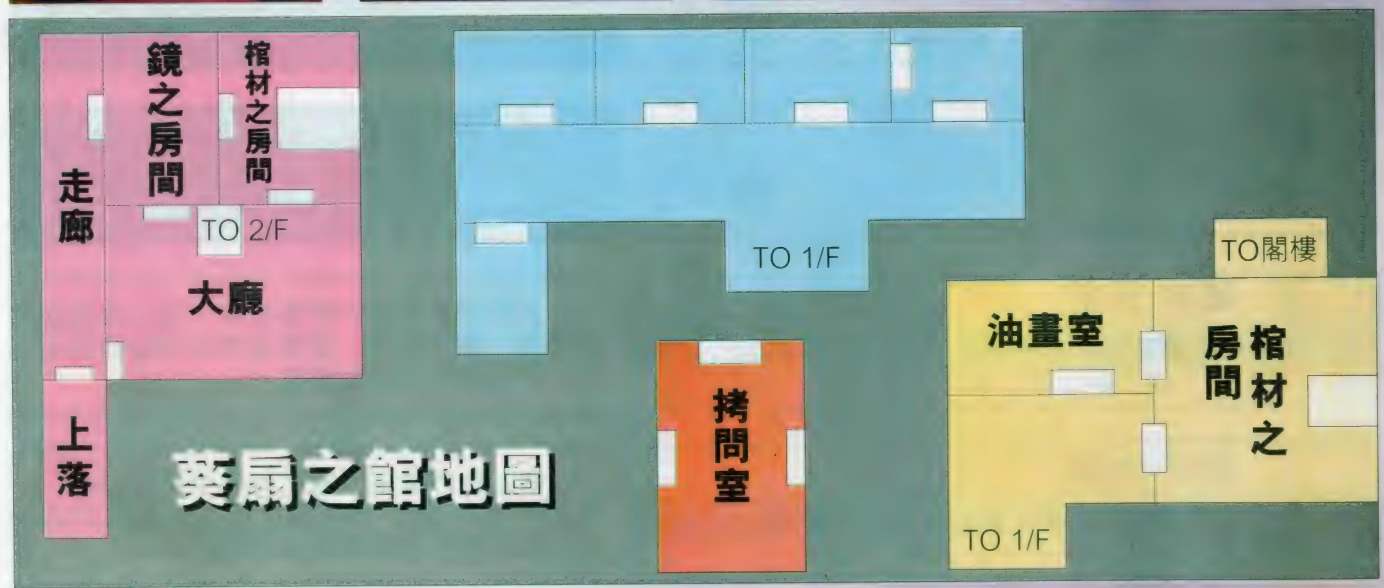
原來於棺材內的，是一個人形公仔來，而且於它身上的不同位置上都有一個按鈕，而按鈕總共有10個。哪麼一平怎樣才可以通過這裏呢？其實只要一平按下這個人形公仔身上的其中5個指定按鈕，就會聽到一些女性的笑聲，而當這些笑聲過後，就可以按壁畫上的按鈕，使通往閣樓的通道出現。至於是要按哪幾個按鈕，這方面就要玩者自己慢慢試啦。至於跑到上去閣樓後，就會發現這裏滿是屍骨，恐怖非常。然而就在其中一個頭骨中發現一條字條，大至是説甚麼星座是開門的關鍵，WELL，還是取下它才算吧。但他們跑到下去時才發現，剛才的那條樓梯被一扁有星座圖案的大門封了，哪怎麼辦好呢？還記得那張字條嗎？而且在油畫室中又抄了一推出生年月日及星座，就用它們去把這個謎解開吧。至於怎樣辦，其實就是把初代至先代的星座順序打入，而門就可以被打開。但當一平走落地下室的途中，便有兩個陌生男子把玲奈捉走，繼而把一平關於地下室。原來這是一間拷問室來的，故有各式各樣的拷問工具。而就在一副棺材的旁邊，更有一條鎖匙，而對面更有一部拷問機器，叫做鐵娘。如果一平就這樣跑進去的話，是會受傷的。哪麼怎辦呢？其實只要用旁邊的手扣把這機器扣好，使它不能操作，那麼一平再次走進去時，再跑回出來已經逃離第一間大屋了。













J-LEAGUE-創造職業球會

BY 警察司機



最佳原創日本球員陣容——BEST 16

GK 織田 典幸

走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
8	8	6+	6	6	8	8	8	8+	8+	8+

原創日本守門員中最TOP的一個，加上其個人技巧極佳，若有他把守最後一關，便可以安心地作賽而無顧之憂。

DF 前田 善哉

走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
8++	8+	8+	8+	8+	8+	8+	8+	3	6+	3

原創日本防守球員中最可靠的一員，技術全面，而且成長速度十分高，是典型的清道夫，必要時亦可任作中場。

DF 保坂 宣之

走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
7+	8	8	7+	8	8+	8	8	4+	4+	4+

與前田善哉合作扼守中路，除了防守能力高外，攻擊力亦十分厲害，能夠助攻助守，是防線中的核心。

DF 竹原 雄介

走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
8	8	8+	8	8+	8	8+	8+	4	4	6

比起前田善哉，只是在體力和盤球方面略有不如，其他能力都十分出色，可把他安排在左後衛。

DF 廣瀬 宗吉

走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
8+	8+	8+	7+	8+	8+	8	8+	3	3	7

後防四條「煙」中的右後衛，由於其攻擊力極高，故經常前助攻，除此之外亦任作右中場。

MF 櫻井 辰史

走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
8+	7	8+	8+	8+	8	7+	7	5+	4	6+

日本中場球員中的表表者，個人突破能力極強，加上傳球、盤球及控球均能控制自如，是球隊進攻時的靈魂。

MF 野村 大樹

走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
8+	8+	8+	8	8+	8	8	7+	3	4	4

個人技巧極高，因此可任中場指揮官，位置比櫻井 辰史稍稍墮後而在保坂宣之之前，是個具有極高創造性的球員。

MF 大木 欣次郎

走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
7	8	7	7+	6+	8+	6	7+	8++	4+	5+

身材比較矮小（174cm），但完全沒有影響到他作為右翼的實力。傳送功夫甚為了得之外，對於處理死球亦有一手。

MF 東 大輔

走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
7+	8	8+	8+	8+	8	7+	7+	2+	5	4

基本的位置是左翼，但亦可充作為自由人，十分實用。擅長為隊友鋪橋搭路的他對於射門亦十分有把握。

FW 矢野 龍馬

走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
8+	8+	8	8+	8+	8+	8+	7+	7+	8+	8+

攻擊能力十分高，既可作個人突破，亦可為隊友製造不少機會，而且更有作為守門員的潛質！與河本鬼茂是一雙「夢幻組合」。

FW 河本 鬼茂

走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
8+	8+	8	8+	8+	8+	8	8+	5	1	4

除了守門員的潛質外，其的能力均是TOP CLASS的，入球能力極強，是正中鋒的不二之選。是一個絕不能放過的球星！

GK 內田 一哉

走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
8	8+	4	4	3	4	7+	6	8	8	8+

原創日本守門員中坐第二把交椅的內田，其守門的技巧十分到家，只是在個人技術方面比織田 典幸稍遜。

DF 望月 靖

走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
8+	8+	8+	8	8+	8	8+	8+	4+	5	8

適合後防中任何一個位置的通天老官，可說是個大後備。假若用「3-5-2」或「3-4-3」陣式便是必然的正選。

MF 西川 治幸

走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
7	7	8	7	7+	6	6	5	5	6	7+

是個不甚起眼的中場球員，但當一落場便易容和隊友混成一體，善於製造機會，是個實而不華的球員。

FW 本田 衛

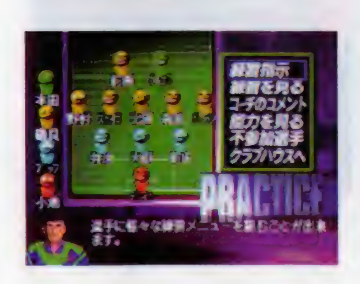
走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
8+	8+	8+	8+	8+	8+	8	8+	6	5+	6

無論頭頂腳踢都能令對方守門員疲於奔命的頂級射手，是個不可多得的天材球員！最擅長捕捉每一個射門的機會。

FW 澤田 英吉

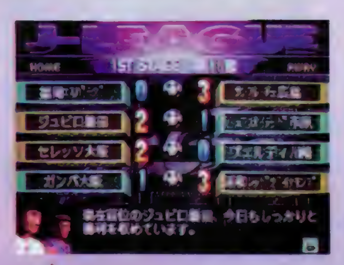
走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
7+	8	8	7+	8++	8	7	5	4	5	6

其個人突破能力和盤球之強，堪稱逢人過人，非常之好「扭」。喜歡強行突破到敵方的禁區，然後再施以致命的一擊！









《J-LEAGUE．創造職業球會》攻略連載始動！

HELLO！大家好！又是在下警察司機，怎麼樣？頭盤對口胃嗎？如果是有繼續玩《J-LEAGUE．創造職業球會》的朋友，想必定有點兒參考價值吧？若能幫到大家便最好了。

由於《J-LEAGUE．創造職業球會》在坊間頗受歡迎（從其售價依然高企可見一班），但又有一些朋友覺得很難玩，加上並不可以在短時間內完成，所以由今期開始在下便會為大家帶來一些更詳細、更充實的資料。



188名有實力的球員任你揀！



《J-LEAGUE．創造職業球會》中的原創球員極多，單是日本球員就已經有290名之多！所以在挑選球員時着實是費煞思量……有見及此，在下更為大家送上188名（其餘的不提也罷）有實力的球員的重要資料和數值，好讓各位班主在組軍和揀人時有個參考，儘量不會買錯貨。

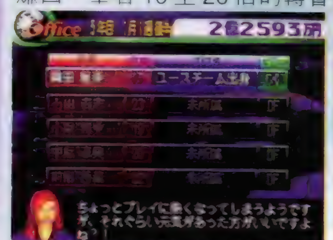
除此之外，更有一些高質素的領隊和情報量豐量的球探的詳盡資料介紹，讓大家不會所托非人。至於其他如一些外國球員和領隊、球探等都會在以後幾期中陸續刊登，各位球迷可要留意了。

至於下期將會為大家刊登14隊現役J-LEAGUE球隊的球員資料，相信閣下不會錯過吧！

新年換新人

如果閣下有為隊成立青年軍，那麼在一個新年度的開始前，便會有數個新球員出現。若是球會的球探質數高的話，其中一些更有可能是天材球員如矢野龍馬，前田善哉等；所以一定要查清楚，不要走漏眼。

在此提提大家，在這裏每一個球員的能力值都只是代表其最大的數值（8++最大，1最細），而不是他們現有的能力值，故此可能有些球員的能力值在初出道時的會很低。但不要擔心，在下並沒有騙你，只要不停訓練他們，讓他們經常比賽和送他們出國留學等……便可以引發出他應有的實力，成為你陣中的一員大將；或是將他待價而沽，說不定會賺回一筆若10至20倍的轉會費呢！



◆有好的球探便有會好的新球員



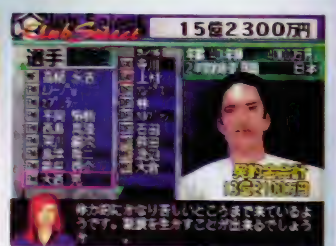
◆把有潛質的新球員訓練好便是球會的財富

挑選出最有潛質的球員

在最初組成球會時，便會有一大班原創球員供閣下挑選，其中可能有一些是上述的高質素球員，雖然不會有天材球員出現，但間中也有機會遇上一些「荀嘢」。但切記不要揀一些年紀太大的球員：管他的技術多麼厲害，要是38歲的話，那他可以幫你踢多幾多年呢？所以球員的年歲上限應是32歲以下。當然越年青就越好。



◆有了球員數值表後，便不愁入錯貨；魚翅粉絲，一看便知



◆就算技術再好，也敵不過催人的歲月……

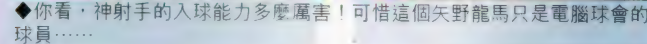
電腦球會也能用天材球員

要證實天材球員的材華並不難，因為電腦的自創球會同樣是會用上他們的，而且用得非常之好。如果他們用了一些天材前鋒（如本田衛，河本鬼茂）的話，便很容易成為神射手，隨時也可在一季之內射入四十多五十多球！實在是非常厲害……最有趣的就是你同時可以僱用同一個球員（同名同姓，即是COPY版），且看閣下的調校功夫能否勝過電腦。

故此請勿輕視你麾下的天材，他大有可能是你的救世主哩！







◆你看，神射手的入球能力多麼厲害！可惜這個矢野龍馬只是電腦球會的球員……

JAPANESE VALUABLE PLAYERS 日本選手的精英

GOAL KEEPER 守門員

球隊的守護神

在選擇守門員時最重要的是考慮到他的守門反應，救球能力和救球直覺等三項數值，而這三項數值是會直接影響到守門員的撲救能力，故此十分重要。另要考慮的依次就是體力和走力。

選手名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
飯島 潤一朗	8+	8	5	4	5	5+	5	6	7	8	7
伊達 道一	8+	8+	5	6	7	3	6	2+	7	6+	6
菅野 英敏	6	7+	7+	7	8	4	4	4+	7	5+	6+
加藤 一	8+	7+	7	7	4+	3	4	5+	7	7	7+
草野 浩康	6	7	7+	8	4	3+	7	3	6	6	8+
寺川 操佳	4	6	6	4+	4	5	4	8	6	6+	8+
永田 智宏	5+	6	5	6	4	5+	5+	4+	7	6+	6+
山口 一彥	5+	7	6	5	4	4	4	5+	5+	6	5
青島 研一	5	8	6	4	2	4	3	6	6	6+	7
島田 曾太郎	6+	6+	4+	8	6+	2+	5	5	15	6	6+
水野 恭也	5	8	7+	7+	2+	3	5	5	7+	8	7
吉田 武彥	6	6	7	3	4	3+	5+	3	5	6	6
酒井 秀一	4	6	5+	4	4	3	6+	2+	7	8	6
大森 英昭	6	7	6+	4	3+	3+	3+	4+	6	6	6
伊藤 忠	5+	5	5+	5+	4	5	3+	6	6	8	7
橋本 伯生	6+	5	5+	3+	3+	3+	5	6	7	6	7
清水 孝明	6+	5	5+	3+	3	6	6	3	8	5	5
岩下 壽士	4+	6	4	3	2+	3	3	7+	5+	6	6+

DEFENDER 防守球員

桿衛敵人的城牆

在防守球員中最重要的就是鏟球和截球，除此之外，走力和體力亦十分重要，若是沒有充足的體力，又怎可以抵擋敵人的凌厲攻勢呢？假如是擔任清道夫或自由後衛的話，在傳球、盤球和射球都要有較高的能力值。

選手名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
小泉 邦生	6	6	6	6+	6+	6	6	7	8+	5	7
田口 明士	8	7	7+	7	7+	6+	5+	7	6	6+	6
中島 考典	5+	6	6	8	5	5	6+	6	4	4	4
森崎 敬	6	6+	8	8	5	4	6+	6	4	4	6
野田 浩次郎	5+	6+	6	6	8	6	5+	7	4	7	7
岡野 悅司	6+	5	6	6	4	5	6	6+	4+	3	5+
石田 貫志	8	6+	8	8+	5	5+	7	6	5+	5+	2+
河合 邦彥	7	6	8+	4+	6	5+	6	6+	7+	5	6
福島 暢洋	6	5+	5+	7+	6	4+3	6+	6	4+	7	3+
水崎 慶	5	6+	8	5	5+	8	6	7+	4	5	8+
橫山 晉	7	6+	6	7	7	7	7	5+	4	4	8+
村田 久光	5	6	8	5	6+	5	7	8	4	5	5+
高橋 篤	5	6	5	8	5	7	7	8	7	3	3
永山 學	5+	8	6	7+	6	4+	5	7	7+	4	7+
岸本 昌也	7	6	6	8+	7	5+	6+	6	7+	5	6
池田 守	7+	5	7	8++	7+	5	8	7	4+	4+	7
大野 正典	4+	7	8	8	6	3	5	6	5	6	6+
阿部 壽	7	6	7+	6+	4	8+	8+	5+	3	4	5
谷口 真治	6	5	7+	8+	6	4	6	7	3	6+	3+
神田 法司	5	7	6	5	8	6	7	7	5	8	3
杉山 純一	6+	5	8	7	5	5	6+	5	4+	5	6
長谷川 雅之	6	6	6	6	5	5+	5+	8	4	7+	4+
森田 大輔	5+	5+	6	5	4+	8	7+	6+	6	4	3+
岡田 雅夫	7	5	6	5+	6+	5	6+	5+	8+	4	4
木村 明神	8	7	7	6	4+	6	6	5+	4	3+	3
中澤 敦俊	6+	6	7+	5	6	6	5+	6+	4+	7	4
加藤 泰男	5	6+	7	6	3+	7	6+	7	6	5	4
小池 優	7	6	4+	4	6	4	8	6	4	5+	2+
中原 丈太郎	5	6	6	4	5+	4+	6	7	6	2	6+
坂本 盛作	8+	5	5+	4	6	4+	7	5	4	3+	6+
川口 政紀	6	4+	5	6	7	3+	6	7	5	2+	7
管原 達也	6	7	6	6+	8+	4	5+	5	4	4+	2+
荻野 勝彥	6+	6+9	8++	4	7+	5	5+	6+	7	2	4+
野村 光仁	7	5+	7+	8+	4	6+	5	7	5+	4+	4
中田 英治	7	6	5	4	7	5	5	8+	2+	3	8



若松 一生	6	5	7	4	5	5	4	7	3+	3	7
山崎 忠行	8+	6+	5	8	5+	8	6	8+	3	4	5+
近藤 優治	5+	4	5+	3+	4+	7+	7	7	3+	5	5
今井 伴昭	4+	7	6	5+	8	8+	5	6	6	5	3+
石田 宗四郎	7	5+	5	6	6+	4	7	7	5	5	7
後藤 泰幸	7+	5+	7	4	6+	5	6+	4+	7	4	4+
佐藤 正春	7	5	6	7	8+	3+	6+	6	6	4+	4
大石 幹治	5	5+	5+	4+	4+	5	6	5+	5	2	3+
土田 榮治	7	4	5	3	7	4	7+	6	5	3	2
松岡 敏之	5	6	5	5	4+	6	6	5+	4	3+	4
林 實	7	8+	4+	5	8	4+	6	6	3+	4	8
高田 正和	7	6	6	5+	5	3+	6	7	6+	3	7
小島 健	8+	4	6	5+	4+	7	5	5	6	2+	2
片山 均	7	3+	8	4	4	7	6	7+	2	3	8
太田 文考	5	3	8	7	7	4	8+	8	4	4+	5

MIDFIELDER 中場球員

球隊中的策劃者

若說中場球員可以主宰一支球隊的勝負，真是一點也沒錯。中前場的球員是進攻時的核心，更可說是第三名前鋒，因此在傳球、盤球、控球和射球都要有較高數值。而左右中場都要在走力、體力、傳球及盤球有較佳的表現，否則怎能頻頻落底線傳中呢？至於中後場的球員，則會要求在鏟球和截球有較突出的表現，最能夠攻守兼備。

選手名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
佐夕木 伸彥	5	8	6	7+	7	6	7	8	6+	6	5
田島 省悟	8	6	6	7	6+	5	6	7	4	4+	7
下平 篤彥	6	7+	6+	6	7+	6	5	6+	4	5	7
上原 一之	8	6	6	7	5+	6	7	7+	3+	4	4
大場 岳彥	5	6	5+	6+	7	4	5+	6	4+	6	3+
森下	4+	7	7	7	6	6+	5	6	6+	5	2+
中西 陽	4+	8	6+	7	5	6+	4+	5	3	4+	5+
真田 幸一	5	5	8	7	8+	5+	6	7+	6	5	6
山村 泰典	7	4+	7+	7	6	6+	4+	6+	4	5+	4
西村 知宏	6	5	6	7	7	6	6	6+	4	3+	7
清水 一二三	5+	6	8++	7	7	6+	5	6+	6	5	3
西村 公	7+	6	7	6	8+	6+	5	6+	6+	5	5
牧野 高志	6	7	7	8	8	7	6+	8	6	4	6
平川 勝弘	5	4+	7	7	6	6	5	5+	6+	2+	6
植木 克則	4	6	6	6+	6	8+	6+	6	4	3	6
五十嵐 潤	6+	8+	6+	7	5	5	5	4+	8	8	4
川上 義晴	7	6+	8+	8	7	7	4+	4+	7+	5	4+
西野 博章	6+	5	7	7+	7	6+	7	7	7	4	3+
山上 富士男	5	5	7+	5	7+	5+	7+	6	2	3+	3+
吉田 幹夫	7+	6	6	6	6	4+	5	5+	3+	2	3+
藤田 武	5	5	7+	7+	5	7	4+	6	3	2+	6+
野口 幹久	6	7	7	7	7+	5+	7+	5+	8+	3+	8
丸山 三知夫	4+	6+	7	7	5	6	6	6	3	4+	4+
土橋 信也	6	6+	5	6+	6	5+	5+	5+	4	4	5
關 賢治	6	5+	8	5+	6+	4+	6+	4	3+	3	2
加藤 秀明	5	3+	6	7	8	5	6	6+	6	5	3
大塚 丈伸	7+	4+	6	7+	5	5	6	7	4	5	7
高橋 京介	4	6	5+	6	6+	6+	6	7	7	3	5
森岡 成一	5	5	7	6	8	5	6	4	6	5	4
水原 剛	5	6	6+	6	6+	6+	6+	5+	6	2	6+
渡邊 茂夫	8	5+	6	7	6+	4	4	6	4+	3+	6
松村 明夫	4+	5	8	6	6+	6	6	5	3+	8	7+
原 三	6	8	6+	7+	5	6	5	4+	4	4	5
中山 年也	5+	8	6+	6	6	4	4+	6	7+	4+	5
加納 俊太郎	5	5	6	7+	7	7	5	5	7+	5	4
菊池 新太郎	8	5	5	6	6	8+	4+	7	6	7	2+
木村 充功	4	5+	5	7+	7	5+	6	7	4	6	3
大野 祐平	6	8+	7	6	5+	7+	5	6	5+	4	4+
中村 英雄	5	6	4+	4+	5+	5	8	6	3+	5	2
渡藤 健一	5	8+	8	6	7	4	3+	8	6	6	4
新村 幸夫	4+	6	4	4	6	6	5+	6+	3	3	6+
前田 良平	5	5	5	4+	4	6+	5	6	3	3	7
大倉 謙太郎	6	4	5	8+	5	5+	8	5+	4+	5	3+
前田 太	4	4	7	7	6	5	5	3	4+	7	6
山下 信吉	5	5	8	5+	6	5	4	4	3+	3	7
森 薫	8+	4	7+	8	6+	6	5+	5+	2	4+	3

川畑 幹也	3	5+	8	6	5	7+	5	7	5	2	7+
安藤 優司	4	5+	7	6	6	6	5	5	7	2+	6
岩井 卓二	6	8	8	6	6	4	7+	6	4	4	6
栗田 芳雄	6+	5	4+	7	5	4	4	5+	8+	6+	5
遠藤 悟郎	5+	8	4+	8	6+	7	8++	8	4	5	5
佐藤 秀之	7+	8	6	8	5	4+	3+	6+	2	4	3+
古川 健一	3+	5	6+	7	5	5+	5	5+	7+	7	4
松本 昇	6	6	5	5+	8	4+	6	7	5	4	3
室井 裕次郎	6	6	6	5	5	7	5	5	3+	7	4+
佐藤 毅	5	7	5	7+	6	4+	7	5	1+	3+	3+
岡本 幸之助	7	7+	6+	5	6	5	7	7	5	3+	3
伊藤 和也	6	4+	8	5+	5	6	6	7	3+	7+	6
北村 勝利	6	8+	6	5+	6	3+	4	6	8	5	3+
森下 大作	4	7	7+	4+	7	4+	4	8+	4	2+	7

FORWARD 前鋒球員

沒有一個好的前鋒，又怎可以取分？

選手名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
上野 敬司	7+	8+	6	8	8	8+	6	7	4+	6	5+
德川 周作	7	6	7	7+	7	7	6+	7	6+	5+	5
大島 賢三	7	6	5+	6	8+	6+	6	5+	4+	5	6+
小林 義光	7	5+	8	6+	7	6	6	5+	4	7	7
松田 俊之介	6+	6	7	7+	6+	6+	3+	4	3	5+	7
西島 真澄	6+	6+	8	8	6	6	2	2	4+	6	4
三蒲 省三	6	5+	6+	8	6	6+	5	6	4+	4	3
竹村 裕次	7+	8	8+	7+	8	6+	5	7	4	6	5+
岩崎 敏康	6+	6	7	7	7+	6+	6	5	3	4	5
水田 玲	7	4	6	7	8	8	2+	3	8+	4+	3
吉村 卓	5	7	5+	6	6+	6	8	2	3	3	4+
田中 裕次郎	7	8	7+	5+	7	5	2	4	5	8	2
島津 龍二	7	7	8	8	6	6	6	3	3+	3	3
河合 滿	5+	4	4+	7	7	6+	6	4	8	4	2+
後藤 昭兒	7	8+	7	7	7+	6+	8	7+	4	4	5
宮本 悦兒	6	4	6	5	6	8	3	2	3+	7	7
木山 修一	6	6	6	7	7	6+	5+	3	3+	3	8
山本 駿	7+	4	5+	5+	7	7	4	4	4	6	3+
水內 立男	8	6	6	8	6	6+	4	3	3	3+	4+
齊藤 正一	7	7	6	6	7	7	4+	8	4	2+	5
島 賢治	6	4+	8	8	5+	8+	4+	3	4	6+	7
井上 道哉	7+	5+	7+	8	6	7	6	6	4+	4	6
山西 太	4+	6+	7+	7+	7+	7	3+	2	2+	2	5+
西山 稔	4+	7	6	7	8+	5+	4	8	5+	3+	4
田邊 幸作	4+	6	6+	5+	7	6	5+	4+	5	5+	6+
內田 正憲	5	5+	6+	6	6+	6	3	8	7	5	2
十？三郎	4+	7+	6+	8	5+	6	3	4	2+	5	3
平山 幸三	4+	4+	7	6	7	6+	4	2	4	2	4+
山口 昭三	6	8	4+	4	5	5	3+	6	3+	7	4
服部 一夫	6+	8	6	5	7+	7	4+	3	7+	2+	2+
杉山 努	7	5	5+	8	7	7+	2+	1+	4+	2	5
福永 仁	6+	5	7	6	6	7+	4	7	7	4	3+
大西 亮	6	6	5+	7	6+	7	5	2	4	3+	6
前川 進	6	6	8	7	7+	7	3	5	5	5	3
山崎 純	6	7	5+	5	7+	6	4+	5	4	6	7
橫山 正次	5+	7	7	6+	5+	6+	4	3	5	5+	6
平岡 繁樹	6	4	6+	6	5+	5+	6	5	4	3+	5
增田 慎二	8	5+	5+	6	6+	6	2	5+	7	3+	5+

無需多說，有一個好的前鋒，就等如有一把致命的利劍，朝著敵方的龍門刺去。走力、體力、傳球、盤球、控球及射球全都不能差，方能成為一個上乘的前鋒，亦只有這樣的一個殺手，才能可靠地為閣下取分。

歡迎來信，交流心得

在這遊戲中的四十年，可說是非常漫長，故此大家可能會遇到一些問題、難題、怪事、趣事甚至乎是一些必勝的秘方……何不寄信來交換一下意見呢？好讓各位球會班主可以分享一下閣下的心得，從而增加大家的樂趣。

總之一句，快快寄信來吧！



三國遊戲戰棋版

三國志英傑傳



序章 反董卓聯合軍

汜水關之戰

勝利條件：消滅華雄
限制步數：30步



敵兵力

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
華雄	7	輕騎兵	430	153	141	22	29
胡軫	4	短兵	325	95	92	24	30
趙岑	4	短兵	325	98	103	24	25
李肅	5	弓兵	350	109	86	26	68
步兵隊	3	短兵	300	81	97	23	30
步兵隊	3	短兵	300	81	97	23	30
弓兵隊	3	弓兵	300	92	67	23	60

協助玩者的NPC

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
公孫瓚	6	輕騎兵	400	124	111	21	55
陶謙	6	短兵	375	102	103	28	61

虎牢關之戰

勝利條件：擊退呂布
限制步數：30步

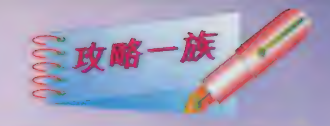


協助玩者的NPC

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
公孫瓚	6	輕騎兵	400	124	111	21	55
陶謙	6	短兵	375	102	103	28	61

敵兵力

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
魏續	4	短兵	325	106	111	24	46
弓兵隊	3	弓兵	300	92	67	23	60
弓兵隊	3	弓兵	300	92	67	23	60
宋謙	5	弓兵	350	112	86	26	45
侯成	5	輕騎兵	370	115	105	20	42
張遼	6	短兵	375	137	143	28	80
呂布	8	輕騎兵	460	180	136	24	21



第一章 界橋之戰

信都之戰

勝利條件：（1）擊退淳于瓊
（2）劉備到達城門
限制步數：30步



敵兵力

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
淳于瓊	11	輕騎兵	550	154	138	28	68
步兵隊	7	短兵	400	99	117	29	55
步兵隊	7	短兵	400	99	117	29	55
步兵隊	7	短兵	400	99	117	29	55
騎兵隊	4	輕騎兵	340	102	86	18	40
騎兵隊	4	輕騎兵	340	102	86	18	40
弓兵隊	6	弓兵	375	106	78	28	25
山賊	5	賊兵	480	100	94	30	43

巨鹿之戰

勝利條件：（1）擊退張郃
（2）劉備到達西面的砦
限制步數：30步

註：在第三步後，敵方的增援便會於玩者的後方出現，而在版圖的右下方亦會有玩者的增援關純及耿武出現。



敵兵力

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
張郃	13	輕騎兵	610	193	178	30	88
顏良	10	輕騎兵	520	169	152	26	84
高覽	10	弓兵	475	155	127	34	72
審配	9	短兵	450	131	143	32	73
逢紀	10	短兵	475	120	141	34	66
步兵隊	8	短兵	425	103	122	31	55
步兵隊	8	短兵	425	103	122	31	55
弓兵隊	7	弓兵	400	111	81	29	25
騎兵隊	6	輕騎兵	400	112	94	21	40
武道家隊	7	武道家	470	127	118	35	40
輸送隊	7	輸送隊	320	77	81	23	70

協助玩者的NPC

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
羽則	8	短兵	425	94	108	31	46
公孫越	10	弓兵	475	140	112	34	47

敵增援

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
山賊	6	賊兵	500	105	99	31	43
山賊	6	賊兵	500	105	99	31	43
山賊	6	賊兵	500	105	99	31	43

玩者的增援

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
關純	7	弓兵	400	111	84	29	32
耿武	7	短兵	400	100	103	29	53

界橋之戰

勝利條件：（1）擊退袁紹
（2）劉備取得兵糧庫
限制步數：40步



敵兵力

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
郭圖	10	短兵	475	107	117	34	82
步兵隊	8	短兵	425	103	122	31	30
步兵隊	8	短兵	425	103	122	31	30
田豐	11	弓兵	500	134	154	36	96
袁紹	16	短兵	625	152	181	44	53
許攸	10	軍樂隊	380	107	126	38	61
陣震	10	短兵	475	109	117	34	65
麴義	13	輕騎兵	610	165	145	30	39
騎兵隊	6	輕騎兵	400	112	94	21	30
陣琳	11	輸送隊	400	87	111	33	80
文醜	13	輕騎兵	610	194	174	30	25
騎兵隊	6	輕騎兵	400	112	94	21	30
焦觸	10	弓兵	475	145	115	34	34
軍樂隊	8	軍樂隊	340	94	106	34	75
張南	10	弓兵	475	136	105	34	46
賊兵	9	山賊	560	119	112	35	43
沮授	11	弓兵	500	146	130	36	85

協助玩者的NPC

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
周比	10	弓兵	475	145	115	34	53
趙雲	14	輕騎兵	640	218	182	31	84
公孫瓚	11	輕騎兵	550	153	137	28	55

北海之戰

勝利條件：擊殺管亥
限制步數：30步

註：第五步孔融、太史慈及孟肅會從城中出來助戰，因此玩者要盡快到左下及配合孔融等人以上下來夾攻。



敵兵力

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
管亥	14	山賊	660	166	141	41	52
賊兵	10	山賊	580	124	117	36	43
賊兵	10	山賊	580	124	117	36	43
賊兵	10	山賊	580	124	117	36	43
賊兵	10	山賊	580	124	117	36	43
賊兵	9	山賊	560	119	112	35	43
賊兵	9	山賊	560	119	112	35	43
賊兵	9	山賊	560	119	112	35	43
賊兵	9	山賊	560	119	112	35	43
猛獸師	8	猛獸使	410	166	95	34	40
猛獸師	8	猛獸使	410	166	95	34	40
弓兵隊	10	弓兵	475	126	92	34	60
弓兵隊	10	弓兵	475	126	92	34	60

協助玩者的NPC

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
孔融	12	短兵	525	133	154	37	67
太史慈	13	輕騎兵	610	201	165	37	81
孟肅	1	山賊	400	94	80	25	52

徐州之戰

勝利條件：（1）敵全滅
（2）劉備到達徐州城
限制步數：30步



敵兵力

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
于禁	18	短兵	675	165	181	47	52
樂進	15	輕騎兵	670	179	166	33	74
李典	15	短兵	600	164	177	42	73
郭嘉	14	弓兵	575	142	110	40	32
曹洪	15	短兵	600	166	179	42	74
夏侯淵	15	輕騎兵	670	206	186	33	86
步兵隊	11	短兵	500	116	138	36	55
步兵隊	11	短兵	500	116	138	36	55
武道家	11	武道家隊	550	150	138	43	40
賊兵	11	山賊	600	129	121	38	43
軍樂隊	11	軍樂隊	400	105	119	40	75

協助玩者的NPC

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
孫乾	13	輸送隊	440	103	103	37	74
陶謙	14	短兵	575	139	141	40	61
糜芳	13	短兵	550	142	151	39	25

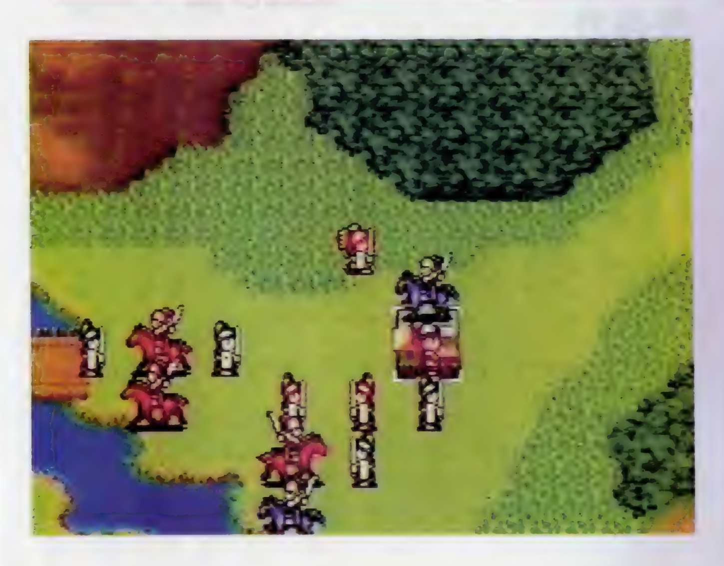
小沛之戰

勝利條件：擊退曹操
限制步數：30步

注：第十步因呂布乘機向操曹的跟據地偷襲，故操曹會立刻撤退。

協助玩者的NPC

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
陶謙	16	短兵	625	148	151	44	61
孫乾	14	輸送隊	460	106	107	39	74
糜芳	14	短兵	575	147	156	40	25



敵兵力

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
曹操	27	重騎兵	1030	268	312	48	98
荀彧	18	軍樂隊	540	133	186	54	62
郭嘉	17	弓兵	650	156	121	45	32
夏侯惇	18	輕騎兵	760	239	206	37	87
夏侯淵	18	輕騎兵	760	226	204	37	86
李典	18	短兵	675	180	194	47	73
樂進	17	輕騎兵	730	190	176	35	74
于禁	18	短兵	675	165	181	47	62
曹洪	18	短兵	675	182	196	47	74
步兵隊	14	短兵	575	129	153	40	30
步兵隊	14	短兵	575	129	153	40	30
步兵隊	14	短兵	575	129	153	40	30
弓兵隊	13	弓兵	550	140	103	39	60
弓兵隊	13	弓兵	550	140	103	39	60
弓兵隊	14	弓兵	575	145	106	40	60
騎兵隊	13	輕騎兵	610	148	124	30	30
騎兵隊	14	輕騎兵	640	153	129	31	30
騎兵隊	14	輕騎兵	640	153	129	31	30
軍樂隊	14	軍樂隊	460	117	132	46	75
軍樂隊	14	軍樂隊	460	117	132	46	75
輸送隊	13	輸送隊	440	98	102	37	70
輸送隊	14	輸送隊	460	101	105	39	70

第一章 餓狼呂布之來訪

李明
うう……だめだ！
あたしには劉備様に
刃向かうなんてできない！

泰山之戰

勝利條件：敵全滅
限制步數：40步

敵兵力

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
李明	17	猛獸使	680	221	175	52	72
賊兵	15	山賊	680	148	139	43	43
賊兵	15	山賊	680	148	139	43	43
賊兵	15	山賊	680	148	139	43	43
賊兵	13	山賊	640	138	130	40	43
賊兵	13	山賊	640	138	130	40	43
賊兵	12	山賊	620	133	126	39	43
賊兵	12	山賊	620	133	126	39	43
猛獸使	13	猛獸使	560	201	115	44	25

夏丘之戰

勝利條件：敵全滅
限制步數：30步

敵兵力

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
梁董	17	山賊	720	183	165	45	32
賊兵	12	山賊	620	133	126	39	43
賊兵	12	山賊	620	133	126	39	43
賊兵	13	山賊	640	138	130	40	43
賊兵	13	山賊	640	138	130	40	43
賊兵	14	山賊	660	143	135	41	43
賊兵	14	山賊	660	143	135	41	43
賊兵	15	山賊	680	148	139	43	43
賊兵	15	山賊	680	148	139	43	43
武道家	16	武道家隊	650	177	164	52	40
武道家	16	武道家隊	650	177	164	52	40
弓兵隊	15	弓兵	600	150	110	42	60





彭城之戰

勝利條件：敵全滅
限制步數：30步

敵兵力

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
趙何	17	山賊	720	168	146	45	41
賊兵	15	山賊	680	148	139	43	43
賊兵	15	山賊	680	148	139	43	43
賊兵	11	山賊	600	129	121	38	43
賊兵	11	山賊	600	129	121	38	43
賊兵	13	山賊	640	138	130	40	43
賊兵	12	山賊	620	133	126	39	43
猛獸師	13	猛獸使	560	201	115	44	25
騎兵隊	11	輕騎兵	550	138	116	28	40
騎兵隊	11	輕騎兵	550	138	116	28	40
騎兵隊	11	輕騎兵	550	138	116	28	40
騎兵隊	10	輕騎兵	520	132	111	26	30



淮南之戰

勝利條件：敵全滅
限制步數：30步

註：第六步有敵方增援，勝利條件同時變更為（1）敵全滅（2）劉備到達西北的砦。

敵兵力

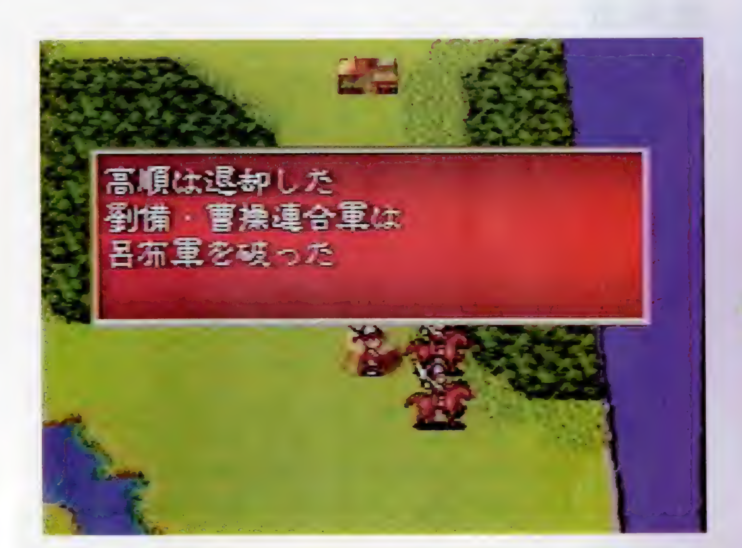
將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
紀靈	23	重騎兵	910	235	218	43	70
樂就	20	長兵	725	202	213	50	67
陳紀	19	短兵	700	179	186	48	62
步兵隊	16	短兵	625	137	163	44	55
步兵隊	16	短兵	625	137	163	44	55
騎兵隊	16	輕騎兵	700	163	137	34	40
騎兵隊	16	輕騎兵	700	163	137	34	40
弓兵隊	16	弓兵	625	155	113	44	25
弓兵隊	16	弓兵	625	155	113	44	25
弓兵隊	15	弓兵	600	150	110	42	25
軍樂隊	16	軍樂隊	500	125	141	50	20
武道家	16	武道家隊	650	177	164	52	40

敵增援

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
賊兵	16	山賊	700	152	144	44	43
騎兵隊	15	輕騎兵	670	158	133	33	30
騎兵隊	16	輕騎兵	700	163	137	34	30
騎兵隊	16	輕騎兵	700	163	137	34	30
武道家	16	武道家隊	650	177	164	52	40
魏續	19	短兵	700	185	194	48	46
陳宮	23	連弩兵	800	213	227	55	86
張遼	22	長兵	775	253	262	53	80
宋謙	19	弓兵	700	187	143	48	45
步兵隊	15	短兵	600	133	158	42	30

彭城之戰

勝利條件：擊退高順
限制步數：30步



敵兵力

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
高順	23	猛獸使	860	242	191	64	63
步兵隊	20	短兵	725	155	184	50	55
步兵隊	19	短兵	700	150	178	48	55
步兵隊	18	短兵	675	146	173	47	55
弓兵隊	20	弓兵	725	175	128	50	25
弓兵隊	18	弓兵	675	165	120	47	25
騎兵隊	16	輕騎兵	700	163	137	34	40
騎兵隊	16	輕騎兵	700	163	137	34	40
騎兵隊	16	輕騎兵	700	163	137	34	40
騎兵隊	15	輕騎兵	670	158	133	33	40
騎兵隊	15	輕騎兵	670	158	133	33	40
賊兵	20	山賊	780	172	162	49	43
賊兵	18	山賊	740	162	153	47	43
軍樂隊	18	軍樂隊	540	133	150	54	20

協助玩者的NPC

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
夏侯淵	18	輕騎兵	760	226	204	37	58
郭嘉	17	弓兵	650	156	121	45	103
夏侯惇	18	輕騎兵	760	239	206	37	66



下邳之戰

註：劉備到達城門後釣橋便會降下，之後勝利條件便會改變為「消滅呂布」，同時援軍便會出現

勝利條件：降下釣橋
限制步數：45步

玩者的增援（NPC）

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
曹操	27	重騎兵	1030	268	312	48	100
曹仁	16	短兵	625	182	193	44	68
曹洪	19	短兵	700	187	202	48	53
荀彧	18	軍樂隊	540	133	186	54	102
夏候淵	18	輕騎兵	760	226	204	37	58
夏候惇	18	輕騎兵	760	237	206	37	66
郭嘉	17	弓兵	650	156	121	45	103



敵兵力

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
呂布	27	重騎兵	1030	340	262	48	80
陳宮	24	連弩兵	825	218	233	56	85
候成	24	重騎兵	940	236	217	44	65
魏續	23	長兵	800	223	232	55	68
宋謙	23	連弩兵	800	219	171	55	50
張遼	24	長兵	825	266	276	56	87
高順	24	猛獸使	980	248	196	66	63
許汜	23	武道家隊	790	179	183	64	20
王楷	22	輸送隊	620	128	131	58	29
步兵隊	20	短兵	725	155	184	50	55
步兵隊	20	短兵	725	155	184	50	55
步兵隊	20	短兵	725	155	184	50	55
步兵隊	19	短兵	700	150	178	48	55
步兵隊	19	短兵	700	150	178	48	55
騎兵隊	20	輕騎兵	820	184	155	39	40
騎兵隊	20	輕騎兵	820	184	155	39	40
騎兵隊	20	輕騎兵	820	184	155	39	40
弓兵隊	20	弓兵	725	175	128	50	25
弓兵隊	20	弓兵	725	175	128	50	25
弓兵隊	19	弓兵	700	170	124	48	25
弓兵隊	19	弓兵	700	170	124	48	25
賊兵	20	山賊	780	172	162	49	43
賊兵	20	山賊	780	172	162	49	43

廣陵之戰

勝利條件：擊殺袁術
限制步數：30步



敵兵力

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
袁術	27	長兵	900	260	261	61	71
袁胤	23	連弩兵	800	187	147	55	23
紀靈	24	重騎兵	940	241	224	56	70
樂就	24	長兵	825	224	236	56	67
陳紀	23	長兵	800	216	224	55	62
李豐	23	連弩兵	800	232	186	55	55
步兵隊	21	短兵	750	159	189	52	55
步兵隊	20	短兵	725	155	184	50	55
弓兵隊	20	弓兵	725	175	128	50	25
弓兵隊	20	弓兵	725	175	128	50	25
軍樂隊	20	軍樂隊	580	141	159	58	20
軍樂隊	20	軍樂隊	580	141	159	58	20

徐州之戰

勝利條件：擊殺車冑
限制步數：50步

註：殺車冑後勝利條件便會改變為「劉備入城」，劉備入城後曹操的追兵便會出現，同時勝利條件再次變更，變成（1）

敵兵力

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
車冑	28	長兵	925	251	265	63	70
步兵	24	長兵	825	188	221	56	55
步兵	24	長兵	825	188	221	56	55
步兵	23	短兵	800	167	199	55	55
弓兵隊	24	連弩兵	825	205	153	56	25
弓兵隊	24	連弩兵	825	205	153	56	25
弓兵隊	23	弓兵	800	189	138	55	25
騎兵隊	24	重騎兵	940	221	188	44	40
騎兵隊	23	輕騎兵	910	199	167	43	40



曹操之伏軍

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
曹操	37	重騎兵	1330	353	407	61	100
荀彧	28	軍樂隊	740	172	240	74	102
郭嘉	28	連弩兵	925	221	173	63	103
夏侯惇	28	重騎兵	1060	328	286	50	66
夏侯淵	28	重騎兵	1060	311	283	50	58
李典	27	長兵	900	246	263	61	53
曹洪	28	長兵	925	254	272	63	53
荀攸	28	軍樂隊	740	177	238	74	100
許褚	28	重騎兵	1060	336	305	50	31
程昱	28	連弩兵	925	211	256	63	96
弓兵隊	24	弓兵	825	194	142	56	60
弓兵隊	23	弓兵	800	189	138	55	60
弓兵隊	23	連弩兵	800	200	149	55	60
猛獸師	24	猛獸使	890	277	158	66	40
輸送隊	24	輸送隊	660	135	141	62	70

兗州之戰

勝利條件：（1）擊退郭圖
（2）劉備到達西南的砦
限制步數：45步

註：於第五步後敵增援於左上角及左下角出現。



敵增援

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
步兵隊	26	長兵	875	198	232	60	30
騎兵隊	26	重騎兵	1000	232	198	47	30
弓兵隊	27	連弩兵	900	220	164	61	60
弓兵隊	27	連弩兵	900	220	164	61	60
弓兵隊	26	弓兵	875	204	149	60	60
騎兵隊	27	輕騎兵	1030	219	185	48	30
張郃	31	重騎兵	1150	332	308	54	68
賊兵	26	山賊	900	200	189	57	43
軍樂隊	27	軍樂隊	720	168	189	72	75
賊兵	27	凶賊	920	211	211	58	43
沮授	31	連弩兵	1000	267	240	68	85
步兵隊	27	長兵	900	203	237	61	30
騎兵隊	27	重騎兵	1030	237	203	48	30

敵兵力

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
郭圖	34	長兵	1075	227	245	72	31
步兵隊	27	長兵	900	203	237	61	55
步兵隊	27	長兵	900	203	237	61	55
步兵隊	27	長兵	900	203	237	61	55
騎兵隊	27	重騎兵	1030	237	203	48	40
騎兵隊	27	重騎兵	1030	237	203	48	40
軍樂隊	27	軍樂隊	720	168	189	72	20
弓兵隊	27	連弩兵	900	220	164	61	25
弓兵隊	26	弓兵	875	204	149	60	25
賊兵	27	凶賊	920	211	211	58	43
武道家	27	武道家隊	870	238	220	71	40
武道家	26	武道家隊	850	233	215	70	40

古城之戰

勝利條件：與？？？接觸
限制步數：40步



敵兵力

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
？？？	32	重騎兵	1180	374	298	55	83
賊兵	25	凶賊	880	201	201	56	43
賊兵	25	凶賊	880	201	201	56	43
賊兵	24	山賊	860	191	180	54	43
賊兵	24	山賊	860	191	180	54	43
賊兵	27	凶賊	920	211	211	58	43
賊兵	27	凶賊	920	211	211	58	43
賊兵	28	凶賊	940	216	216	60	43
猛獸師	29	猛獸使	1040	312	178	76	25
猛獸師	28	猛獸使	1010	305	174	74	25
武道家	27	武道家隊	870	238	220	71	40
武道家	27	武道家隊	870	238	220	71	40
武道家	26	武道家隊	850	233	215	70	40

穎川之戰

勝利條件：擊殺蔡陽
限制步數：30步

註：第八步後己方增援會於版圖左上角出現。

玩者的增援

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
周倉	31	凶賊	1000	306	296	64	40
關羽	26	重騎兵	1000	358	315	47	80
關平	31	重騎兵	1150	306	282	54	74

敵兵力

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
蔡陽	34	長兵	34	1075	252	256	72
朱靈	31	長兵	1000	271	280	68	69
路昭	30	長兵	975	250	261	66	61
步兵隊	29	長兵	950	212	248	64	55
弓兵隊	29	連弩兵	950	231	172	64	25
弓兵隊	28	連弩兵	925	226	168	63	25
弓兵隊	27	連弩兵	900	220	164	61	25
騎兵隊	27	重騎兵	1030	237	203	48	40
騎兵隊	26	重騎兵	1000	232	198	47	40
騎兵隊	26	重騎兵	1000	232	198	47	40
賊兵	29	凶賊	960	221	221	61	43
賊兵	28	凶賊	940	216	216	60	43
軍樂隊	28	軍樂隊	740	172	194	74	20
武道家	29	武道家隊	910	250	231	75	40



第二章 新野伏在

江夏之戰

勝利條件：消滅張武
限制步數：40步



敵兵力

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
張武	37	凶賊	1120	292	272	71	52
陳孫	34	凶賊	1060	279	256	67	51
賊兵	32	凶賊	1020	236	236	65	43
賊兵	31	凶賊	1000	231	231	64	43
賊兵	31	凶賊	1000	231	231	64	43
賊兵	30	凶賊	980	226	226	62	43
賊兵	30	凶賊	980	226	226	62	43
弓兵隊	33	連弩兵	1050	251	187	71	25
弓兵隊	33	連弩兵	1050	251	187	71	25
騎兵隊	31	重騎兵	1150	259	221	54	40
騎兵隊	31	重騎兵	1150	259	221	54	40
猛獸師	33	猛獸使	1160	340	194	84	25
猛獸師	33	猛獸使	1160	340	194	84	25
武道家	33	武道家隊	990	272	251	82	40
武道家	33	武道家隊	990	272	251	82	40
異民族	32	異民族	1330	196	322	60	70
異民族	30	異民族	1270	187	309	57	70
異民族	31	異民族	1300	191	315	59	70

南陽之戰

勝利條件：擊退曹仁
限制步數：40步



敵兵力

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
曹仁	40	戰車	1225	365	385	82	79
曹洪	37	長兵	1150	306	328	77	74
曹純	37	連弩兵	1151	301	238	77	54
呂曠	36	凶賊	1100	304	296	70	68
呂翔	36	凶賊	1100	275	299	70	70
李典	37	長兵	1150	303	325	77	73
步兵隊	35	長兵	1100	240	281	74	55
步兵隊	35	長兵	1100	240	281	74	55
步兵隊	34	長兵	1075	236	276	72	55
步兵隊	34	長兵	1075	236	276	72	55
步兵隊	33	長兵	1050	231	270	71	55
步兵隊	33	長兵	1050	231	270	71	55
步兵隊	33	長兵	1050	231	270	71	55
弓兵隊	35	連弩兵	1100	262	195	74	25
弓兵隊	35	連弩兵	1100	262	195	74	25
弓兵隊	34	連弩兵	1075	256	191	72	25
弓兵隊	32	連弩兵	1025	246	184	69	25
弓兵隊	32	連弩兵	1025	246	184	69	25
弓兵隊	33	連弩兵	1050	251	187	71	25
騎兵隊	33	重騎兵	1210	270	231	56	40
騎兵隊	32	重騎兵	1180	265	226	55	40

博望坡之戰

勝利條件：消滅張武
限制步數：40步



敵兵力

將名	LV	兵種	HP	AP	DP	MP	統率
夏候惇	44	重騎兵	1540	448	390	70	87
韓浩	40	長兵	1225	298	315	82	59
于禁	39	長兵	1200	290	316	80	62
李典	39	長兵	1200	314	337	80	73
夏候蘭	40	武道家隊	1130	336	337	95	70
弓兵隊	37	連弩兵	1150	272	203	77	25
弓兵隊	37	連弩兵	1150	272	203	77	25
弓兵隊	38	連弩兵	1175	277	207	79	25
弓兵隊	38	連弩兵	1175	277	207	79	25
弓兵隊	39	連弩兵	1200	282	210	80	25
弓兵隊	39	連弩兵	1200	282	210	80	25
騎兵隊	38	重騎兵	1360	298	255	63	40
騎兵隊	38	重騎兵	1360	298	255	63	40
騎兵隊	39	重騎兵	1390	304	259	64	40
騎兵隊	39	重騎兵	1390	304	259	64	40
騎兵隊	40	重騎兵	1420	309	264	65	40
步兵隊	38	長兵隊	1175	255	298	79	55
步兵隊	38	長兵隊	1175	255	298	79	55
武道家	38	武道家	1090	300	277	91	40
軍樂隊	40	軍樂隊	980	219	247	98	20



伍右衛門

～宇宙海盜・文哥京古～



靈活運用兩人的特性

走完一段山路後，便正式進入破廟。在破廟內有不少機關，例如地上的竹尖便是，它們通常都會被一些前景蓋著，故此便要特別小心。假若竹尖陣太闊的話，便要轉用惠比壽丸去過關，方法？當然是用他的獨門武器彈弓手啦。在破廟的前半會有個長繩陣，跳到上面後便發現有錢箱和補充體力的道具，之後再向左面跳便找到招財貓。在路途上的敵人不太強，但要留意那個拋炸彈的傢伙，他是打不死的，你的攻擊只能令他暫時停頓，之後便要速速走人。通道的一些機關拉掣是用伍右衛門的絕招貫通金錢標才能打開的。









破廟內的首領

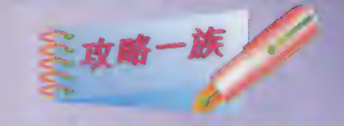
經過漫長的通道後，伍右衛門二人終於到達破廟的終點房間，內裡有一座樣子古怪的佛像，而且還有一對會昇降的佛手。不一會後，敵人的首領終於現身！他是一個大頭的武士-撒黑多利。他最主要的攻擊有三樣，首先，他會用劍劈你，只要不太接近他便可以捱過，然後就是手裡劍攻擊，小心被擊中，他的移動範圍是很大的。最後便是用火炎攻擊，其射程比用劍劈更遠。對付他的方法很簡單，只要用伍右衛門的貫通金錢標作中至遠距離攻擊便很易消滅他。最後，躲在天井的山賊「五六」便會掉下來，因他十分欣賞伍右衛門的正義行為，便嚷著要加入他們的行列。至此，便有3名角色可供使用。





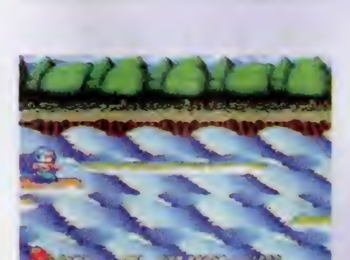
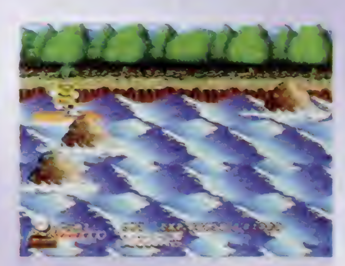






取秘笈，渡急流

為了增強加力，應付未知的危機，五六便走回去先前山的斷樹旁，然後他用力地打，便把中間一截的木頭打開，原來內裡藏著一卷秘笈，五六取後便可以使出他的新絕招—大岩碎。由於距離山火的現場隔著一條水流很急的河，眾人便要企在一條浮木上渡河，這時玩者要注意操作的方向會掉轉，小心走錯方向。最初在河中有很多浮木，然後便是一些大石頭，由於水流太急的關係，一不小心便會被撞倒扣能源，可謂險像橫生；最後便碰上一班用火鎗的敵人，用五六會比較易除去他們。

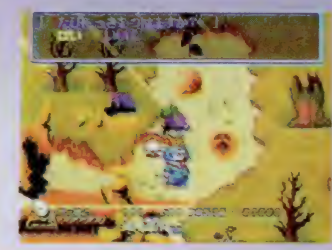
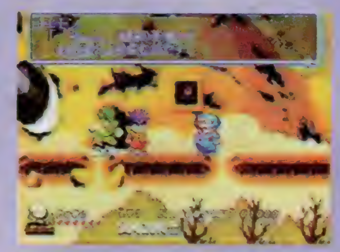





初遇太空船

眾人幾經辛苦，才能渡過那條要左閃右避的河流，不需再飲河水了。上岸後，終於到達了那場山火的位置，看到周圍的樹木都被燒濃，就連土地也給燒成焦土，總之就是滿目倉夷。在途中有不少怪物，但都不是太難對付，當作是熱身好了。

要留意的是途中會有補充體力的道具和一隻招財貓，千萬不要錯過。走過了一大段路程後，眾人便發現了一座古怪的龐然大物，這便是今次山火事件的主因——一艘名叫「一番保洛號」的太空船。眾人商議了一會後，便決定進入這艘神秘的太空船，找出事件的真相。在「一番保洛」號旁邊的路牌是可以SAVE的，切勿忘記了 SAVE 。

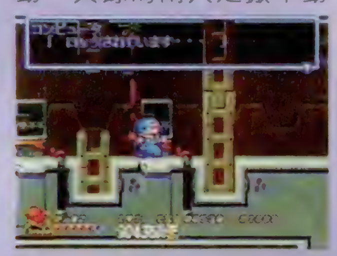
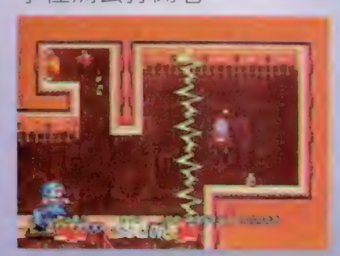


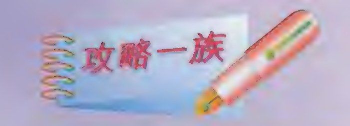



惠比壽丸再發神威！

進入了「一番保洛」號後，眾人發現了很多機關，其中一些難關更一定要由惠比壽丸去闖，所以只好轉用他了。首先，別要錯過入口附近的招財貓，只要用惠比壽的彈弓手便跳上去拿取，當然要先解決通道上的敵人啦。走了不久後，便會找到一架昇降機，乘搭它可以通下面層數。先在下面第一層出去，發現了一度被鎖上的門，不能再前進，只好向再下一層進發，在此一提，這裏有些可以搬動的箱，是可以像樓梯般助你跳高些，但記著只有五六才可可以搬動，其餘的兩人是搬不動的。到達下一層後，向前走便會發現一個密室，內裡有一像開鎖咭，但卻被一度電閘隔著，而開關就在頭頂，這時便要用惠比壽丸的反射手裡劍去打開它。





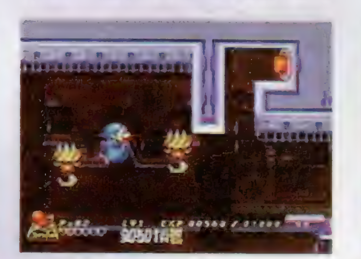
善用五六的長處

當惠比壽丸拿到那張開鎖咭後，便走到先前不能通過的大閘，打開後便可進入另一個空間。內裡有兩個箱，當然是由五六來搬動，第一個箱是用來爬高的，爬過後會看到另一個箱，這個箱可重要了，首先就要將它推落下層，然後再推落多一層，最後就是將它推至前方的缺口前，讓自己更加易跳過對面，不過就要轉用伍右衛門了，否則便跳不過去。

在對面有兩個浮遊的吊鉤，當然又是惠比壽丸的個人表演，不過就要小心吊鉤上的釘。跳到上面後，便要再次用反射手裡劍打開頭頂那個機關，千萬不要忘記下面的招材貓。





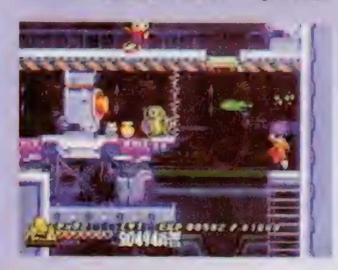




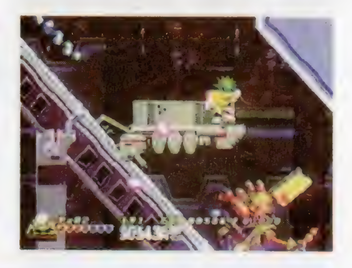
進入最後區域

當大伙兒進入這個區域後，便要攀過一些鋼線，難度並不太高，不過就要小心那些怪物，慎防被它們擊中而墮下。之後便會看見一個錢箱和招財貓，但可惜被一度電閘阻著不能拿到，唯有叫伍右衛門用貫穿金錢標打向那機關開電閘。拿完錢後便要進入首領的房間，在此之前會乘坐一架大型升降機，而途中將會遇到首領，它會不停地向你攻擊，首先是連射機鎗，然後是3方向大炮，在這一刻你是不能向它攻擊的，唯默默地避彈吧，再過一會便可以正式向它挑戰。









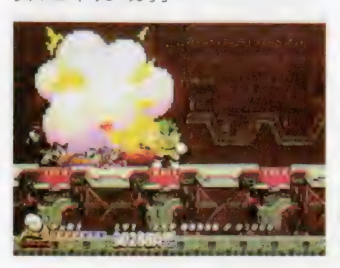
機械戰車「香車」

這首領名叫「香車」，它本身有四種攻擊方法，首先仍是連射機鎗，但只要伏在地上便可以避開所有子彈，而且更可順便向它反擊，一舉兩得。跟著又是那3方向的大炮，同樣地伏在地上便可以避過。至於那些導彈則稍為麻煩，只有用五六伏在地上才可以將它們一一擊倒。當「香車」作出一輪實彈攻擊後，便會高速地向前移動，這種攻擊方法反而是最難避開的，只有用心去預計它的撞擊時間，才可以完全地避「香車」的撞擊，「香車」在撞擊前是有些怪動作的，只要留心一下便會知道。「香車」本身的耐戰力並不高，只可以捱數個回合，然後便會不支，可算是十分易打。









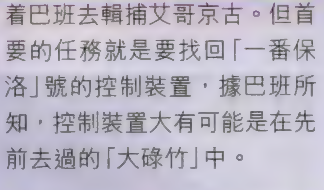
宇宙警察巴班

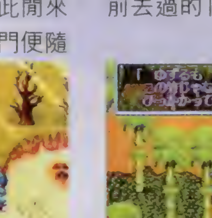
打敗「香車」後，伍右衛門等人便會發現「宇宙警察一巴班」，原來「香車」便是他差使的自動防衛系統，用來對付一些來歷不明的敵人。雙經過一輪交談後，始發現大家都是為正義而戰，可謂志同道合；幸好「香車」沒有傷害伍右衛門等人，否則便是打錯好人了。由於巴班在追踪銀河通輯犯一一「宇宙海賊一艾哥京古」的時候，不慎被他擊落至地球；而艾哥京古則不知降落在地球哪一處。從巴班口中得知艾哥京古是個兇殘的海賊，因此閒來無事而又正義的伍右衛門便隨着巴班去輯捕艾哥京古。但首要的任務就是要找回「一番保洛」號的控制裝置，據巴班所知，控制裝置大有可能是在先前去過的「大碌竹」中。











怪事陸續有

為了找回控制裝置，一干人等便走到山火現場西面的一個古井，然後便可回到大江戶的近郊，到達「大碌竹」的所在地。可惜合眾人之力也不能將之打開，直至一位名叫竹取的老伯出現，他說只有「超級劈柴刀」才可以劈開「大碌竹」；而「超級劈柴刀」則在大江戶城南面的一個老婆婆家可以得到。拿到「超級劈柴刀」後，竹取伯伯便一刀劈開那「大碌竹」，然後便可得回「一番保洛」號的控制裝置。









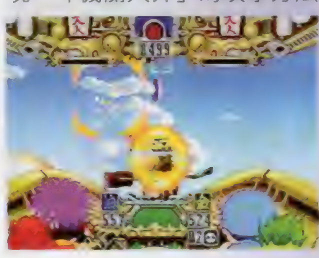
為了追查艾哥京古的下落，眾人在裝回控制裝置後，便返回大江戶城打探情報。透過瓦版屋門前的男人所知，城南有些怪事發生。去到後便發現一個小孩拿着一張有關艾哥京古的傳單，於是便走過去問清楚。那小孩向伍右衛門索取糖果（アメ玉），伍右衛門便唯有走去道具屋買糖果給他，希望他可以有料報。誰不知當那小孩吃過糖果後，竟然變成一個貌似「羅茲威爾事件」中的外星人！？原來他正是艾哥京古的手下，更把他們轉送至大海中……

「伍右衛門 IMPACT」出動！

在大海中漂浮的伍右衛門馬上用呼喚出他的專用型戰鬥機械人——「伍右衛門IMPACT」救駕，「伍右衛門IMPACT」到達後，眾人便立即乘上。在橫移的畫面上，那些敵人並不太難打，但蟻多嘞死象，小心不夠能源。

到達目的地後，便會轉為3-D戰鬥畫面，敵人的首領——「機關大介」亦會同時出現。「機關大介」的攻擊方法有三種：1.在遠距離用飛彈攻擊，只要用金錢標便可將之擊落，而且還會增加本身的金錢。2.在中或遠距離用大木鎚攻擊，只要舉高左手擋格便可，但不能反擊。3.以高速用頭鎚撞過來，應付的方法一定要手急眼快用左手擋格，然後馬上以右勾拳作重鎚反擊。如此反覆地用以上的方法便可將「機關大介」擊敗。











PLAYSTATION EXPO'96 最新遊戲現場報告・後編

上期本刊報道了BANDAI、CAPCOM和NAMCO等幾間大廠在PLAYSTATION EXPO'96中展出的多個受注目遊戲，今次我們再跟大家進入會場，看看其他他生產商在EXPO中展出，於夏季推出的新作吧。

KONAMI

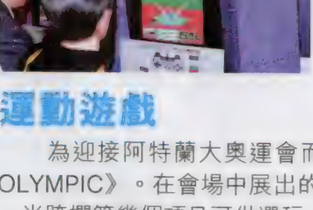


KONAMI在今次展覽中集中於兩大主題——《心跳回憶》和運動遊戲。《心跳回憶》當然是指下星期便推出的《心跳回憶私人珍藏集》，而運動遊戲方面KONAMI除展出幾個經已發售的遊戲之外，還推出了兩個即將發售和一個臨時加入的參考展出作品。

《心跳回憶》

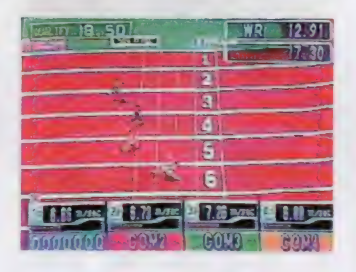
在《心跳回憶》的展覽攤位中，除了展出遊戲外，還展出了很多有關的商品。在28及29兩天公開日中，廠方舉行了多次《心跳回憶》的問答比賽，所用的，當然就是《心跳回憶私人珍藏集》的問答遊戲部分，參加人數就如平時的《心跳回憶》EVENT一樣，人山人海。











運動遊戲

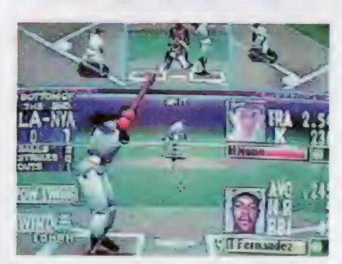
為迎接阿特蘭大奧運會而推出的運動雜錦遊戲《HYPER OLYMPIC》。在會場中展出的試玩版，只有跳高、三級跳和百一米跨欄等幾個項目可供選玩。因為都是以多邊形來表現，所以跟以往在MD推出的同類遊戲感覺大不相同，更具立體感。

此外，KONAMI還臨時加入了一個參考展出的棒球遊戲《THE BOTTOM OF 9TH》，人物都是正常比例的多邊形人物，還是實名登錄，並同時顯示該球員的樣貌。















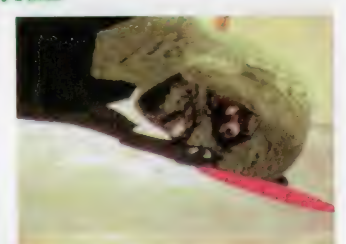
RIVERHILL SOFT

RIVERHILL SOFT將要在7月推出的，是個形式酷似《BIO HAZARD》的3D歷險遊戲,這可以說是主角蘭茲·卡斯從一次冬眠中甦醒過來，但他對自己的過去卻完全記不起。為了尋回記憶，他在一幢地面一層、地下四層、全80間房間的近未來秘密研究所中到處徘徊，逃避陷阱和怪獸襲擊。和《BIO HAZARD》不同的是，玩者可以在冒險時候，隨意改變視點。





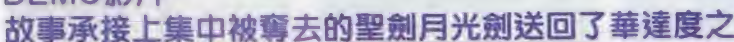




■兩位非常親切可人的宣傳姐姐為到場的觀眾講解《OVER BLOOD》玩法。

FROM SOFTWARE

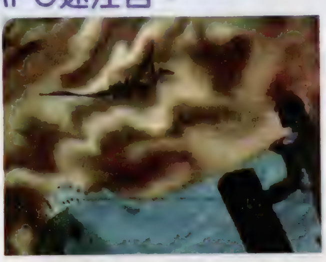
非常難玩但在日本很受歡迎的動作RPG系列《KING'S FIELD》終於推出第三集，這是「華達度篇」的最終章。在會場中，廠方放映了一套很精采的DEMO影片。



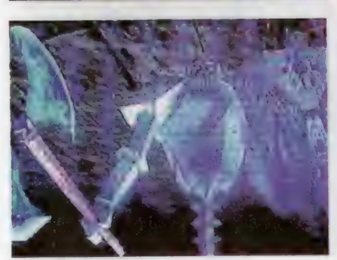
故事承接上集中被奪去的聖劍月光劍送回了華達度之後，新的聖劍DARK SLAYER被封印在古塔後的故事。遊戲的版圖增至28版，加上會自行成長的武器，相信會吸引不少RPG迷注目。

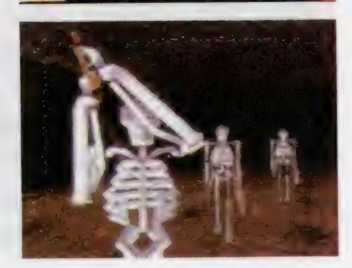


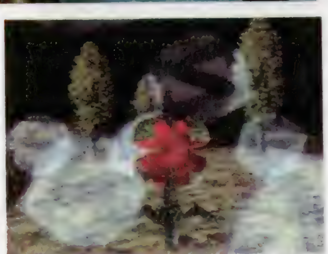




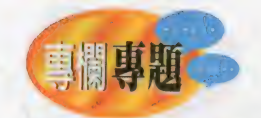














ARTDINK

ARTDINK的攤位在這次EXPO中算是風頭所在，因為他們找來了可愛女孩子，扮成野人的模樣，來宣傳他們那隻模擬原始人生活的遊戲《太陽之尾》。

《太陽之尾》的玩法非常自由，玩者的目的是要令一群原始人進步起來，基本上沒有甚麼規則可言，不過有些事情是一定會做的，例如肚餓就要去打獵找尋食物，拿食物到部落去可以增加伙伴，製造武器來對付危險的動物、鍛煉體魄以便到到更多地方找尋新事物。以上一切在遊戲中都是以簡單的作來表達，對完全不懂日文的人來也可以輕易明白。當你看見你所操縱的原始人一天黑就會不顧身處荒山野嶺的倒頭大睡，便會覺得這隻遊戲很可愛。可惜的是這遊戲所用的多邊形數目不多。



■連原始人的身體機能和技能也以這麼搞嘢的方式表達，就知道這遊戲不是沉悶的模擬遊戲。





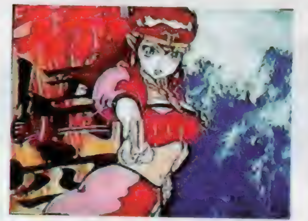




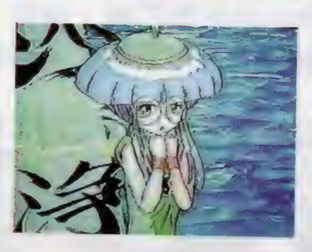


NAXAT SOFT

在今次EXPO中，NAXAT SOFT以《KILLING ZONE》、《ACTUA SOCCER》和《ACTUA GOLF》作他們重點介紹的遊戲，兩個以「ACTUA」為題的運動遊戲都強調可以作多種真實的氣候和環境的設定，配合時下運動遊戲必有的3D多邊形。除此之外，NAXAT SOFT還展出了一個臨時加入的參考出展作品《東方珍遊記》。這個遊戲是以很多人用過的西遊記為題材，不過就把各位主角的形象改變了——唐三藏變了一個「花FIT」大少，而孫悟空、豬八戒和沙僧就變成了三個女孩子。現場展出的只是一些動畫片段，所以具體的玩法還未知道。

















小學館PRODUCTION

這個攤位展出的，還是小學館兩隻快將推出的作品——《亂馬1/2格鬥復興》和PS版《結婚》。《結婚》方面所展出的，是剪輯自剛在日本推出的《結婚》OVA，沒有甚麼具體遊戲畫面公布，到底這遊戲有些甚麼改進的地方，現時還未知道。而《亂馬》方面，今次的DEMO格鬥片段中亂馬就多了幾招連續技，而且還設置了一部PS，讓參觀者試試操作一下良牙，不過，個試玩版中良牙除了可以放出獅子咆哮彈、連環拳和普通的拳腳招，連跳起也不可以。



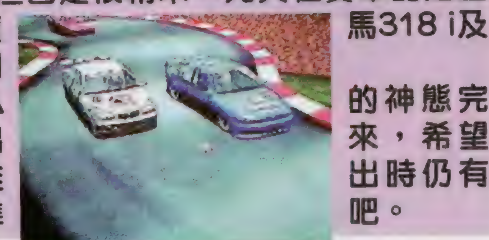




BPS

專以出賽車GAME而聞名的BPS，今次在PLAYSTATION EXPO中展出了數個新遊戲，包括了已經推出的《TETRIS X》，將會推出的《首都高BATTLE》（本文刊出時應已有售）和予定在夏天推出的《JTCC（JAPAN TOURING CAR CHAMPIONSHIP）》。其中以《JTCC》最為吸引，因為在《JTCC》中是以全真實的資料作為賣點，這些真實的資料包括了車名，車手名和車隊等……而且《JTCC》在日本極受歡迎，再加上是由土屋圭市和坂東正明作監修，難怪在現場這麼多人參觀。

說回《JTCC》這遊戲，在場中只是展出DEMO，但已是很精采，尤其在賽車的造型上，把寶馬318 i及豐田CORONA的神態完整地表出來，希望在正式推出時仍有這個水準吧。









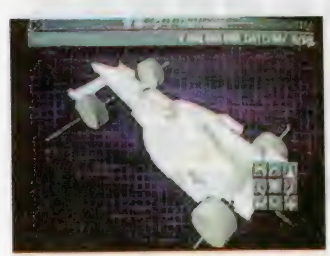
OZ CLUB

一間比較陌生的遊戲生產商，但他們的計劃卻不少。首先的《大戰略PLAYER SPRIT》已在今期作出介紹，在此不再贅述。至於同場的另一個遊戲《童夢 F-1 CHALLENGE》則非常有看頭，因為這遊戲是一個以製造F-1賽車去參賽為目的，而其中的資料更是有真正的數據作參考，這全因為是OZ CLUB找來了一隊真正準備參加一級方程式賽車的車隊——童夢。這個遊戲的設定可算是極度精細

你要落手設計F-1賽車中的每一項細節，包括軸距長度、前後輪跨長度、甚至要決定油缸的大細和位置，最要命的是它的計算單位—mm，竟然要逐mm逐mm地SET UP！在完成你的F-1後，電腦便會隨機地設定氣溫、濕度及風速，然後讓你的作品在鈴鹿賽道上測試，且看能否打破洗拿的記錄……

看來OZ CLUB真的不是只有美人計這一招！













PARTY ROBIN

改以「E3 STAFF」為生產商名稱而推出的《卒業CROSS WORD》在今次仍是令很多GAME迷大排長龍的攤位。他們今次展出的，主要還是宣傳片段，不過數量就多很多了。可是到現在還是沒有正式的試玩版或者遊戲畫面公開。

這個遊戲其實是個AVG，主角由教師改為高中生 人——一個有着一飛衝天理想的少年，可是他卻患有懼高症。在遊戲中， 人會遇上這12位卒業人物，她們會幫助 人達成夢想。玩法方面，有點類似《同級生》系列，同樣要考慮女孩子出沒的時間和地點，不同的女孩子會有不同的對應方法，而且還會有事件發生，好讓你增進彼此的感情。

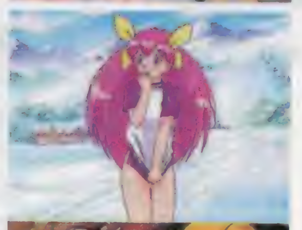





■這條長長的人龍，就是參加《卒業CROSS WORLD》大抽獎的人龍。











KSS

這個時候，KSS的皇牌當然就是動畫《愛天使傳說WEDDING PEACH》，而改編過來的育成模擬遊戲《WEDDING PEACH～心跳脫下婚紗》就是今次KSS攤位的唯一展品。這遊戲是以更衣服來判別一個人的成長、品味、以至將來的職業，雖然是兒戲了點，但非常適合小年紀的女孩子玩。

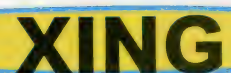
CULTURE BRAIN

報道CSG時，筆者曾經說過不知《VIRTUAL飛龍之拳》實際成後的質素會如何，事隔半個月，廠方便在EXPO中展出這個遊戲的招式DEMO。

在招式DEMO片段中，所有角色都展示了他們的必殺技，雖然格數是少了點，但動作也算流暢，是個值得期待的作品。

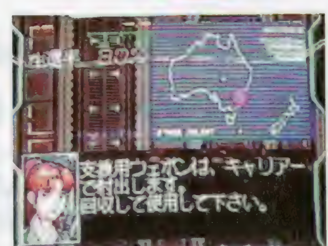


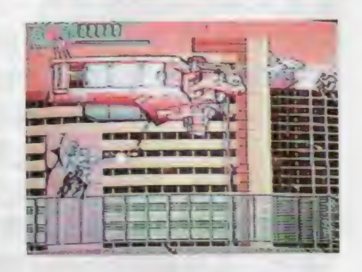


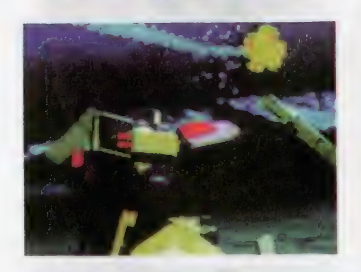


XING

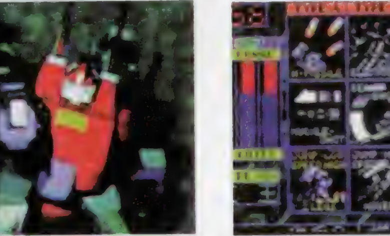
今次XING的展品頗多，但都是以舊作居多。而最為人所注意的就是《WOLF FANG 空牙 2001》這個移植作品。雖是多前的作品，但到現在還是很有吸引力的《WOLF FANG 空牙 2001》，在移植度來說，可算是100%的完全移植。而且還加入了一段全新的電腦動畫作為OPENING，令人耳目一新。在動作方面則非常流暢，沒有窒的感覺。而在PS版中還加入了配音，令玩者更加投入，至於原來的多種機體部件（身體、手臂及雙腳）組合系統則全被保留下來，即總共有64種不同的機體可供使用；當然，雙打這玩意一定會被保留。總言之，這是個值得期待的作品。







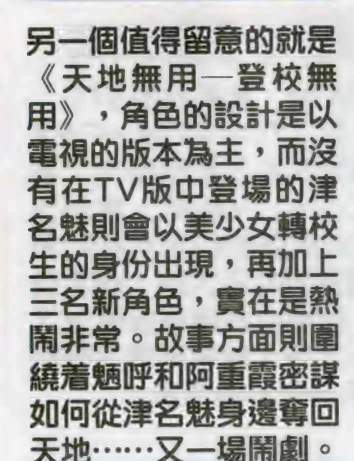


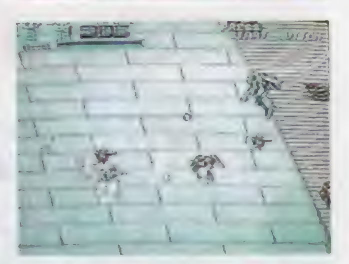




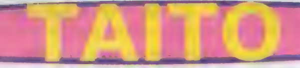


另一個值得留意的就是《天地無用—登校無用》，角色的設計是以電視的版本為主，而沒有在TV版中登場的津名魅則會以美少女轉校生的身份出現，再加上三名新角色，實在是熱鬧非常。故事方面則圍繞着魎呼和阿重霞密謀如何從津名魅身邊奪回天地……又一場鬧劇。









TAITO

可能是保留實力的關係，TAITO並沒有帶太多驚喜給大家。首先是《東京 SHADOW》，一個由偶像寶生舞做主角的冒險遊戲（AVG），

當中採用了真的照片交待劇情，亦同時有一些立體迷宮，是個詭異的遊戲，一共用了三張CD-ROM。另外的賽車遊戲《RAY TRACERS》則是同系列的最新作品，雖然用了多邊型去表達，但玩法仍是用自己的車去撞匪徒的賊車，直至撞散它為止，十分刺激。







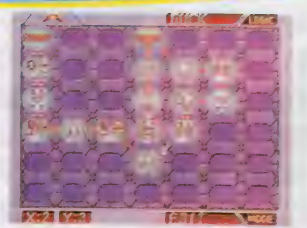






TEAM BUGHOUSE

這間首次在PS上推出遊戲的公司推出的遊戲《PANDORA PROJECT》，竟然跟早前ARTDINK推出的《CARNAGE HEART》很相似。同樣採用相似的圖示形式來編寫機械人的巡邏程式，不過就有所改良，可以斜線編寫，又有類似BASIC語言「GOTO」的圖示，編起程式來就心應手得多了。機械設計方面，《PP》的設定科幻感較為強烈，而且款式多樣化。而故事方面，就不再是戰爭，而是機械人比賽。勝出的話，還可以從對手隊中選一個機械人來交換自己隊中的機械人。在這次EXPO展期間，廠方還搞了個抽獎，送出《PP》主角機的手辦模型。



















SPECTRUM HOLOBYTE

到現在才推出以《TOP GUN》為題材的STG，都算非常遲鈍了。這個名為《TOP GUN～FIRE AT WILL!》的射擊遊戲是改篇自電腦版的，在日本，這遊戲會先推出DOS／V版本，才推出PS版。展覽現場也有展出遊戲的的試玩版和舉行比賽，不過，這遊戲實在寫得不大好，玩者雖然可以選用機艙VIEW，但是卻被儀表板遮去了半個熒幕，機體操作也不大好，常會出現主機跟敵機像捉迷藏的互相找不到對方的情況。

















PICK IN VIDEO

這次PACK IN VIDEO展出了一個由《戰區88》原作新谷薰作人物設計的戰機狗鬥戰遊戲《WING OVER》，有關方面現時公布了的，只有一個PS由主機造出來的REAL TIME DOG FIGHTING DEMO，看起來，那些空戰場面蠻算精采。而這遊戲現時所知的最大特色，就是玩者可以選用超過28種戰機，包括最新式的F/A-18A和最古老的零式22型。





日本物產

一向以F-1 GAME出名的日本物產，終於在PLAYSTATION上推出其第一個32 BIT的F-1 GAME——《FORMULA CIRCUS》。此GAME有兩特點，首先是GAME內的F-1賽車是可以隨着年而進化，由70年代至90年代的F-1都有；其二是一些賽車配件是要從開發中才可以獲得，可謂十分真實。

除此之外，更有一個名為《EXPERT》的立體動作遊戲展出，玩者扮演一個特務，在一些立體迷內執行任務，玩法有點像《DOOM》。









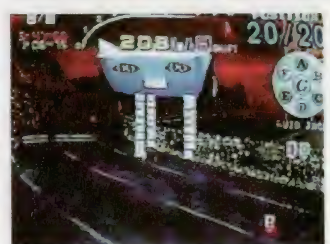












GAPS

今次展出了一個以已故F-1車手洗拿為名的小型賽車GAME，名為《AYRTON SENNA KART DUEL》，是由洗拿財團所確認。這遊戲可算十分難玩，當在行駛中的時候，只要被人輕輕一撞便會停下來，十分麻煩。不過，本GAME的表現又不是那麼差，只是難玩一點罷了。在場中同時擺了一架真的小型賽車，以便讓觀眾欣賞。





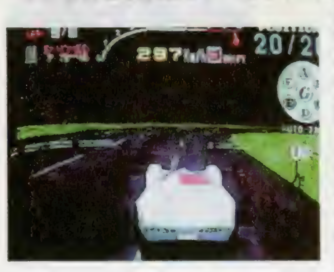




TOMY

在場中只展出一個GAME——《飛車小英雄》。這是一隻十分有趣的賽車GAME，在原作中「麥克」號賽車擁有很多特殊功能，例如可以跳高，可以用夜視鏡，可以發射鷹式飛彈，甚至可以利用車底的渦輪昇起！

本GAME亦能夠將「麥克」號的特殊功能表現出來，玩者只要在畫面右上角的圓盤便可以選出其中一項功能，非常方便。





ASCII



就如CSG時一樣，ASCII在EXPO中重點介紹的，是製作了很久，人物造型基乎全部改了的《時空偵探DD》。這個遊戲完全是3D多邊形來製作，玩法是傳統的迷宮AVG。在現場的試玩中，顯示了這遊戲是非常華麗的，而所有由3D多邊形造出來的人都有很豐富的表情。

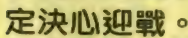
故事方面，擁有吸血血統的主角鳴神雷藏，是個人稱DD的時空偵探，一天，他接受了一個委託，要到去找尋一個被捉去的超電磁物理學家，因此而追到二世界大戰發生前的德國來……。

東北新社

東北新社雖然有3個預定推出的遊戲——《PLA神犬傳說》、《造隻史萊姆》和最新的鹹蛋超人，不過，在今次的展覽中，就主要介紹快將推出的《PAL神犬傳說》。

那遊戲是個傳統的RPG，廠方為了宣傳，特別參照由「演出」雨宮慶太設計的主角，造了一件裝甲出，樣子很是威武。遊戲然看來很富古老日本色彩，但事件都是在現代發生的。故事非常簡單，愛護物動的女主角阿香被不知甚麼組織的人捉去，她的寵物小狗PAL為了救回主人而下定決心迎戰。









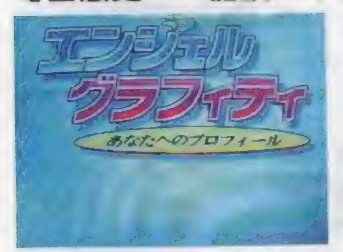




COCONUTS JAPAN

在今次EXPO中，COCONUTS JAPAN展出了很多個新遊戲，其中，《ANGEL GRAFFITI》已經是多次展的常客。這遊戲的玩法跟《心跳回憶》的玩法很相似，同樣是以約會和事件來交織出故事，最終目的，也是把心儀的對象追到手。

這個以兩位愛神夏娃和富莉亞的鬥爭為題材的戀愛SLG，請來一對《橙路》的原著組合——人物設計松本泉、劇本寺田憲史——擔綱。不知能否引GAME迷呢？





另一個在會場中很受歡迎的遊戲，是以越野電單車為題材的《MOTO-X》，這個遊戲裏設定了很多位於世界各地的越野賽道，而且對越野電單車的滑行表現做得很好，加上可以作通信對戰，玩者又可以不理會賽道限制到處去闖，所以玩起來蠻有趣。

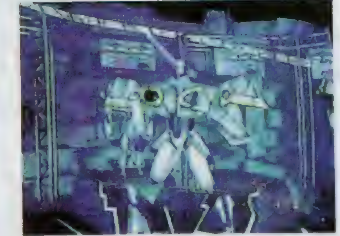




此外，廠方展出了一個動作冒險遊戲《TEAM47 GOMAN》DEMO片段，不過詳情仍未公布。









東北新社另外還有一個值得動畫迷注意的作品——《雷朋三世嘉利賀圖城之再會》，相信很多動畫迷一定看過不只一次這套由宮崎駿導演的《雷朋》電影。今次廠方把該電影改篇成3D冒險遊戲的形式推出。從宣傳片段所見，整個遊戲除了穿插着電影片段外，還加入了很多新拍的3D動畫，那些3D動畫不單沒有破壞原作的新髓，跟原作的吻合程度更是令人吃驚。非常期待這作品推出。





遊戲誌瘋狂大禮

各位觀眾，又係《遊戲誌》瘋狂送大禮嘅時候嘞！次次送禮都話啲獎豐富，真係講到自己都厭。總之你哋自己睇下，就知道我哋嘅獎品有幾豐富嘞。

參加辦法

填妥表格，寄嚟《遊戲誌》辦公室（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓），信封面請註明「《遊戲誌》瘋狂送大禮」。截止日期：5月6日。

就係咁簡單！



豪華大獎

機動戰士高達VER 2.0 完全珍藏套裝

《機動戰士高達VER 2.0》限定版一套＋《機動戰士高達VER 2.0》珍藏大型購物袋一個＋《機動戰士高達VER 2.0》重磅海報一張

獎額只此一名
價值難以估計！





主機大獎

NEO · GEO CD-Z主機一部
獎額：二名



遊戲大獎

SS《少年街霸》
獎額：十名

SS《魔域戰士2》
獎額：十名

PS《土器王紀》
獎額：十名

PS《A IV EVOLUTION GLOBAL》
獎額：十名

PS《NAMCO MUSCUM VOL. 2》
獎額：十名

NG《侍魂3-斬紅郎無雙劍》（卡帶）
獎額：五名

NG《侍魂3-斬紅郎無雙劍》（CD-ROM）
獎額：十名

PC-FX《銀河公主傳說FX我們的奇蹟》
獎額：二名



















海報大獎

獎額：各二名

GUNGRIFFON
NOEL
機動戰士高達VER 2.0
EMENY ZERO
龍虎之拳外傳
DARK SAVIOR
慶應遊擊隊活劇編
BLUE FOREST STORY
卒業CROSS WORLD
龍爭虎鬥II完全版
GALAXY FIGHT
結婚
FEDA REMAKE!
魔導物語I
九龍風水傳
SUPER啫喱方塊通 REMIX
電腦戰隊
LUP SALAD
SONIC WING SPECIAL
KILLING ZONE
ACTUA SOCCER／ACTUA GOLF
QUIN
WELCOME HOUSE
時空偵探DD
風雲悟空傳
新幸運騎士
OVER DRIVIN'
DEADHEAT ROAD
TENSION
彈珠傳說
大冒險
THE HIVE WARS

精品大獎

PS《PANDORA PROJECT》DEMO CD-ROM
獎額：一名

GUST SUPER COLLECTION遊戲音樂CD-SINGLE
獎額：三名

《大戰略PLAYER'S SPIRIT》手巾
獎額：二名

《DUNGEON CREATOR》證件套
獎額：一名

《QUIN》手巾
獎額：二名

《心跳回憶》藤崎詩織、片桐彩子、早乙女優美拼圖一盒
獎額：一名

《鬥神傳2》T恤
獎額：二名

《豪血寺一族2》花小路KURARA T恤
獎額：一名

鳴謝：COMPUTER PLAZA CO.
HUDSON SOFT

「遊戲誌瘋狂大禮」參加表格

姓名：
年齡：
性別：
地址：
聯絡電話：

SNK龍虎之拳外傳
——比賽特報！

在以前，香港的遊戲機業好像不是太受重視，一些格鬥遊戲的比賽都不是太多人參與，不像日本那邊所舉辦的比賽那麼有聲有色；但是如今經過同業們的一番努力後，開始有了一些成果——令人知道遊戲機再不是只給小孩子的玩意了，而是需要去認真對待的。

而日前，SNK於1996年4月20日，假香港新世界酒店三樓紫壇廳，舉辦了一個《龍虎之拳外傳》的比賽，歡迎各界人士免費入場參加，更藉此推廣他們新推出的多款原裝街機本體；而我們當然不會負大家所望，立即進入會場作第一時間報導啦！



■展覽場上有一些傳單可以免費索取哩！



■這邊還有海報！



■這是NEO · GEO的另一產品：抬蛋機



■這些便是NEO · GEO的一些精美紀念品了。

這次的比賽，是以淘汰賽的形式進行，即是從初賽的三十二位參賽者中，選出十六位，跟着再進入八強、四強，以至決賽，直至冠軍的誕生。而於初賽時，是採取「1 ROUND制」，即只用1 ROUND來決勝負，而且時間方面則只有40秒（遊戲所使用的單位）；當進入八強時，規例則開始改為三局二勝制，無需「讓ROUND」（當然！），時間則有60秒。

禮物方面，每位進入八強的參賽者都有NEO · GEO杯一隻，進入四強的則有SNK遊戲音樂CD二枚，亞軍就可以擁有名貴NEO · GEO手表一只，冠軍就有NEO · GEO CD一部作為獎品。



■NEO · GEO的新機型之一：SUPER NEO 29 CANDY

■另一機款：NEO 50 II（不是那位小姐……）



■四強戰！

■八強戰時的熱鬧情況

■冠軍爭奪戰：ROBERT VS ROBERT


■正頒發四強的獎品：SNK遊戲音樂CD


■亞軍正接受獎品


■MR. HIHARA正頒發冠軍的獎品

比賽之後，我們就立即「捉」了這次比賽的冠軍：樓小力先生作了一次訪問。

力：樓小力先生

遊：《遊戲誌》

遊：你好！我們是《遊戲誌》的。

力：你好！

遊：我們想訪問一下你現在的心情如何？

力：好緊張！

遊：不用緊張，我們不如坐低閒談一下吧？

力：好吧。

遊：呀，你剛才很厲害呢！

力：不是，不是，過獎了。

遊：你看上去也是一個標準機迷呢！你何時開始接觸遊戲機這東西的？

力：很久了，大概還是小朋友時就開始有玩「烏蠅機」了。

遊：嘩！已經很多年了！那你何時開始迷上格鬥GAME的？


■冠軍級人馬：樓小力先生！

力：自從《SF》開始便喜歡上了，直至《侍魂》開始便覺得SNK的格鬥遊戲好像好一點，每出一隻GAME都有一些新意思加上去，而且人物角色的性格都十分鮮明，跟着便一直的玩下去。

遊：那你對於《龍虎之拳 外傳》這隻遊戲有甚麼看法？

力：比《龍虎1》、《2》更好一點，主要在一些拳、腳使出時的攻擊判定準確了很多，防禦等的要求方面則提高了不少難度，必殺技也加強了不少攻擊力，令到戰鬥時會更加緊湊。

遊：你是怎樣知道今次的比賽的呢？

力：啊，是我很久之前已在代理那裏買了一部NGCD，而他們也不時寄一些關於NG的新資料給我；於數日前，我收到他們一封信，說這裏會有一個《龍虎之拳 外傳》的比賽，所以今天便相約一些朋友到來試一試身手。

遊：所以一試便成功了(笑)！那你之前一定是於街機苦練了很久了。

力：那也不是，我只玩了這隻GAME一個多月哩。

閒談之間，發覺大家也好像有點意猶未盡(本刊作者ZAC更有點「手痕」)，所以便向大會相討一下可否作一「場外亂鬥」，讓我們可和《龍虎之拳 外傳》冠軍人馬切磋一下，他們說當然沒問題啦！結果如何？看一看下面吧！

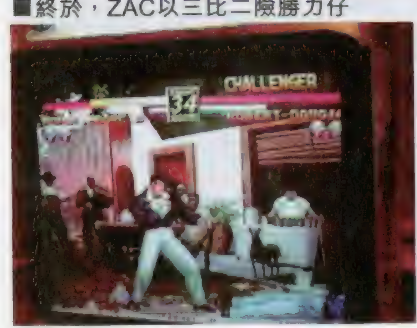
■比賽開始！二人也是ROBERT的擁護者哩！

■力仔和本刊作者ZAC




■SNK的FORRA小姐正和我們訂立「牙較戰」的賽例，決定使用五局三勝制(紅衫者不願意出鏡，所以變成……不用恐慌)

■終於，ZAC以三比二險勝力仔




■大家當然識英雄重英雄啦！

後記：雖然是本刊作者勝了這場牙較戰，但卻於之後的「公餘場」險些輸了PERFECT給另一位這次比賽的四強人馬，但也難逃一輸的命運(而且不是一次……)，所以說，格鬥GAME很多時都是「格食格」的；ZAC，你少開心，人家有風度吧了。(ZAC：咩話？看我的，霸王翔吼……)(指令魔人：看我輕拳破你！)

總之，這次比賽絕對是遊戲界的一件好事，希望將來可以有一些更加大型的比賽吧！我們定當第一時間向大家報告的！

新樂園——次世代遊戲中心巡禮

近幾年，在香港有一些大型遊戲機中心出現，而且越來越變得新式；由原本的「香港式」機舖，慢慢變成乾淨光猛的「日本式」遊戲機中心，令人再不會覺得遊戲機中心便是烏煙瘴氣的，可以光明地重回「地面」了！

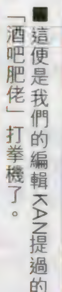
NAMCO AMUSEMENT WONDER PARK

由《鐵拳》的製造商NAMCO自己開辦的新式遊戲機中心，剛於四月十五日正式開幕；這間位於世界貿易中心P5的遊戲機中心，並不是只有VIDEO GAME的，還有一些「揖公仔」、打拳等的遊戲機可供選擇。

據AMUSEMENT WONDER PARK的負責人黃先生表示，這間遊戲機中心是會以日本那邊的管理手法去處理，聘請員公的年齡也盡量配合消費者的年齡層，而使用代幣也是NAMCO的一貫交易方法；機種的選擇方面，則會從日本直接運抵本港，所以很多大型的遊戲機都有多些機會可在香港玩到，不用像以前那樣「望到頸都長」都等不到啦。又由於是NAMCO自己開的遊戲機中心，所以是NAMCO所發行的遊戲都會比其他遊戲機中心早些到貨，例如XEVIOUS 3D/G等，令到我們可以早些玩到。







■這便是我們的編輯KAN提過的「酒吧肥佬」打拳機了。





■嘩！《VF》布公仔啊！



■日本原裝的細機VIRTUAL ON對戰台，比較少有哩！

■剛在日本AOU SHOW展出過的XEVIOUS 3D/G，已經有得玩了！



■在機舖中也有地方「坐低飲嘢」，真好！





■這個鎖匙扣機比較難中……



■地方十分大，所以大機也多很多。



■正在播映着《trf演唱會》哩！



■看！地方乾淨光猛了，連女孩子也夠膽打機了。



■預備作比賽用的滑雪機。



■嘩！地方很大，很壯觀！（這裏只是機舖的一角……）

由於是新開張的關係，所以會有一連串的宣傳活動：

足球射龍門大賽：4月25日——6:30pm.
：4月26-28日——3:30pm.／6:30pm.
滑雪機比賽：4月25日——7:00pm.
：4月26-28日——2:00pm.／7:00pm.
鐵拳挑戰賽：從32位參賽者中使用淘汰賽形式舉行，總獎金高達$5000
4月27-28日——11:00am.
（參加者需於4月27日前到AMUSEMENT WONDER PARK或電25166610登記）
日本鐵拳冠軍挑戰賽：與日本鐵拳冠軍對戰
4月25日——8:30pm.
4月26日——4:00pm.／8:30pm.
（參加者需於比賽前一日到AMUSEMENT WONDER PARK或電25166610登記）
至於比賽的詳情方面，大家不用擔心，我們一定會盡力繼續跟進報導的。

VIRTUAL ZONE

在近期的一些新開張的大型遊戲機中心來說，位於彌敦道的VIRTUAL ZONE可說是一間比較大力宣傳的，而也是全港最大的純正遊戲機中心。

一眼望落去，此遊戲機中心的裝修確是極盡豪華之能事，重金屬的形象有着十分科幻的感覺。機種方面，有很多十分新的機種，早前更有《PSYCHIC FORCE》的試版玩呢！而一些人氣作的UPGRADE版，也可以在這裏找到，好像DAYTONA USA（GRAND PRIX版）也已經推出。管理方面，這裏的工作人員全部都是需要穿上制服的，令到我們可以比較容易找到他們，壞了機也不用太徬徨……

但是，可能因為是在地牢的關係，無線電話便完全收不到了，CALL機還勉強可以……希望遲一點可以改善吧。

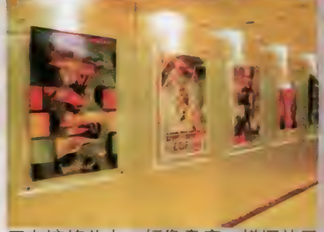




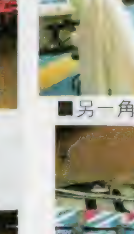
■哈！連氣墊球也有得玩呢！



■另一角落。



■在這條巷中，好像畫廊一樣擺放了很多遊戲海報呢！





■地方這麼大，當然可以容得下多部五十吋大機啦！



■WOW！一望無際！

■連這隻SEGANETMERC也有！



■眼花瞭亂，有多少部機真的數不清了。



■有這麼多機也可以剩下那麼多的地方，真的……



■啊！這便是ARES所說的「二個轆鬥四個轆」了。



■找換處也裝修得很好呢！



■這部機是會將帶頭的一位映在上面的小電視中的。



■《DAYTONA USA》的GRAND PRIX體感版。



■這部《PRINT俱樂部》是很受女孩子歡迎的呢！可惜採訪當天卻壞了……





■在那裏，經常也有這些將推出遊戲的宣傳版展出。





STAFF
主理人：車長
大輔：金太郎
協力：友美、SPYDER

JV新幹線

車長詞：

各位好！本人深感榮幸，被編輯米奇賞識，有幸由今期起為大家在《遊戲誌》中講GAME，若有任何錯漏，希望讀者們不要見怪。各位可能會覺得很奇怪，既然有《電腦遊園地》，那又為何新增這個專欄呢？這是因為由於WINDOWS 95的興起，令到整個電腦界無不受到影響，就連「死硬派」的日本電腦遊戲界亦開始由PC-9801慢慢轉形，進入WINDOWS 3.1甚至WIN95的新世代。回想在四、五年前初初接觸到DOS/V已教人心花怒放，那麼在這半年內已推出的一大堆J-WIN專用遊戲豈不是更令人歡喜若狂？既然將好GAME介紹給讀者是本刊的一貫宗旨，本人車長誠意向各位介紹一些有潛力的J-WIN及DOS/V新作，當然有些由日本PC移植過來的台灣GAME亦會在本欄出現。坐穩未？JV新幹線正式啟動！

SCHWARZSCHILD EX
鐵鎖之星群
《三國志》＋《銀英傳》？

生產商：華義國際
對應系統：DOS
類別：SLG
容量：CD-ROM
備註：要滑鼠

車長：很高興你真的支持本專欄！今期向各位介紹的「精心挑選」是……

謎之男：當然係在日本大HIT的《鐵鎖之星群》啦！

車長：……你……你是誰？為何突然出現在我的車廂內？

謎之男：呵呵，好話喇。留心聽住喇，我就係大名鼎鼎既「色神 金太郎」！只要有美少女出現既地方，就會有我嘅存在，相信你都應該聽聞過啦？

車長：唔……你就是那個甚麼□太郎的……

金太郎：唔好亂講！事先聲名，我同佢係絕對無任何關係。

車長：好了，算數吧，還是說回正題。《鐵鎖之星群》是工畫堂的SLG系列中，其中一隻歷史較為悠久的作品，相信部分資深玩家一定聽過《SCHWARSCHILD》這個科幻模擬戰爭系列的。就算你未聽過，你一定會聽聞過另一隻由工畫堂出的《特勤機甲隊POWER DOLLS》系列的，事關本刊亦曾在第七期介紹過。

金太郎：我知道！《鐵鎖之星群》在PC-9801的銷量是十分高的。

車長：別自作聰明，誰說《鐵》是在PC-9801 推出的？正確來說，這一集外傳是由曾在去年7月15日在PC-9821推出過的專用CD-ROM版移植過來的。至於故事方面，今集是說卡魯雷翁國的元國王被其心腹所殺，繼而謀權奪位，乘機造反，並且成立了一個名叫「皇國解放機構」的組織，與各卡魯雷翁的敵國同盟起來，企圖稱霸整個銀河。主角葛萊姆王子被忠臣急召回國，繼承王位後，便一面向殺父仇人報復，一面保衛自己的國土以免被其他仇家乘虛而入。

金太郎：在遊戲性方面，則與同類型的《銀河英雄傳說》分別唔大。

車長：是的。玩這遊戲的要點，首先是先要增強自己的勢力，不斷生產艦隻以免被敵人輕易打垮；同時亦應花費一些資源在開發新型艦隻。接着應該要調派屬下到各附屬星球去開發，所謂「人無財不行」，何況是整隊艦隊？第三是加強各屬星衛星的防禦力及等級，這對於抵抗外侮有絕大的功用。

金太郎：咁咪即係《三國志》SF版？

車長：你可以這樣說。這遊戲的角色設計（人物、機械）幾好，故事亦很吸引，而在戰鬥時所需要的戰略十分真實，REAL-TIME（即時戰鬥）的作戰模式亦相當配合，相信一定可以滿足各SLG玩家。

金太郎：那豈不是毫無缺點？

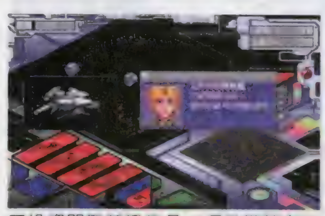
車長：又不是。我認為此GAME最失敗的是編制艦隊這一環節，不但效率低而且操作麻煩，浪費了不少時間，直接影響了玩者的心情。不過話雖如此，這個遊戲在整體上是很好玩的，令人振奮的是由於少有地用上了256色，因此畫面的色彩艷麗非常。

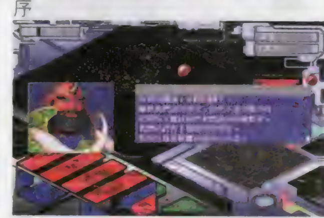
金太郎：呀，我記得在旺角◇●中心好似有3隻FD嘅版本…

車長：你提醒了我，有一點一定要提各位讀者，就是本遊戲是採用了CD音源的，所以玩老翻磁碟版是無法享受由專人編寫的美妙絕倫BGM的。所以，車長奉勸各位，還是玩CD版吧。

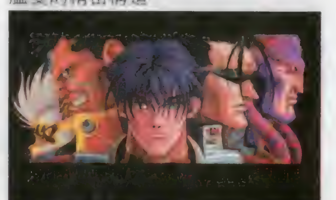

■緊記要經常生產艦隻

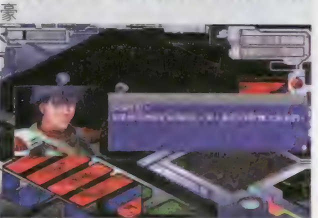

■開發星球是十分重要的

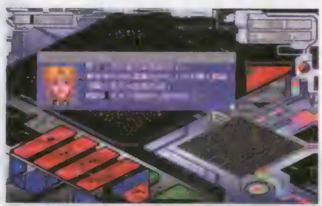

■投資開發新艦隻是一項日常基本工序


■突然而來的仗義相助，多謝


■看！單是DEMO畫面已可看到設定艦隻的精密構造


■本遊戲主角-葛萊姆王子與其他強豪

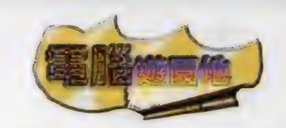

■主角的資料一覽表


■主人翁的好部下，副官克莉斯（就連金太郎都話靚）

評分

角色造型：3.0分
原創性：3.0分
操作性：2.5分
音效：3.5分
熱中度：3.5分
買得度：3.5分
總合評價：3.17分
（車長）

註：角色造型——各人物／機械的美感度；原創性——故事及玩法是否吸引，有否流於沉悶；操作性——操作方法是否得心應手；音效——BGM（背景音樂）與音響效果是否動聽；熱中度——能否令玩者為打爆機徹夜不眠；買得度——是否值這價格。以上各項評分以5分為滿分，2.5分合格。





PARADISE CALL 與天使電話約會

「寂寞的心」GAME？

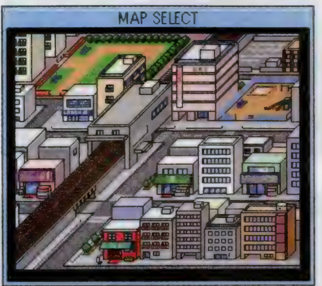
生產商：MAYFAR SOFT
對應系統：J-WIN
類別：AVG
容量：CD-ROM
售價：7800日圓
十八禁

評分
美少女度：1.5分
遊戲性：2.0分
H度：2.0分
意念：2.5分
（金太郎）

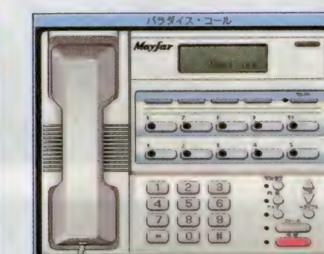
喺香港流行咗都幾耐嘅「電話徵友」原來係日本都好流行，而家仲連GAME都出埋，真係佩服寫遊戲嗰班友。哩隻GAME嘅目的當然係如何用電話去識女仔，身為主角的你原來係一直捕在電話旁「等運到」嘅傢伙，當有女仔打電話入你個站時，你就要用盡畢生功力來「説服」她跟你約會，當然成功與否就要睇你嘅修為喇。只要完全「征服」所有女孩，你嘅任務亦會到此為止。

講番遊戲本身，此GAME的最大賣點，就是運用全真人語音，所有對白（？）都是由聲優（？）所配上，因此建議最好先校細VOLUME，免得嚇親人，嘻嘻。另外，由於是在WINDOWS上執行的關係，用色當然是256色。

不過，哩隻遊戲亦犯上兩個致命嘅錯誤：第一，既然是NAPPA GAME（俗語是溝女GAME），為甚麼會用上那樣「靚女」的人做追求對象的？就算係我咁飢不擇食嘅PLAYER都唔可以接受哩種質素；第二，設定角色太少，而且以三擇一嘅方式來進行會話，在難易度上亦顯得非常簡單，令人有玩爆過就想將佢從此封印嘅執念。講真，出成咁就不如咪×出好過。真係希望同類遊戲《VIRTUAL CALL》兩集快啲出DOS/V或J-WIN版。



■全填地圖



■玩者所用的電話一台



■好玩呀！

■目標：小女孩（？）一名

街坊人氣指數（截至14/04/96）

今期	上期	走勢	GAME名	操作平台	遊戲類型
1	-	初	龍騎士4（中文版）[18禁]	DOS	S-RPG
2	-	初	三國志V	J-WIN	SLG
3	-	初	魔眼邪神~塞爾特傳説（中）	DOS	SLG
4	-	初	美少女夢工場2 CD豪華版（中）	WIN	SLG
5	-	初	超時空英雄傳説（中）	DOS	SLG
6	-	初	林間學校[18禁]	J-WIN	AVG
7	-	初	與天使電話約會[18禁]	J-WIN	AVG
8	-	初	音速小子SONICA	WIN95	ACT
9	-	初	排球原人（中）	DOS	SPT
10	-	初	大富翁3（中）	DOS	TAB

賽後分析：歡樂盒繼《同級生2》後，又一隻移殖自ELF的《龍騎士4》高据人氣榜NO.1位置，竹井旋風實在不是浪得虛名。可是光榮的名作《三國志V》亦不是弱者，一出場就輕易取得第二位，看來下期要WIN出不是一件難事；下次出現翻版Q亦很理所當然。最令人震驚的是出了好一段日子的《大富翁3》竟仍能走入十大，看來其受歡迎程度也不低哩。（SPYDER）

新GAME時間表——日本電腦篇（J-WIN/WIN95）

BY：友美

發售日	GAME名	生產商	日圓價格	機種	類別
19/4	SURF SIDE殺人事件	NEC INTERCHANNEL	5800	兩對應	AVG
	女記者殺人事件	NEC INTERCHANNEL	5800	兩對應	AVG
	THE HIVE WARS蜂巢戰爭	KSS	11400	WIN95	STG
	POWER CLIMB勁力爬	KSS	11400	兩對應	SLG+ACT
	公主的危險	JAST	5800	J-WIN	AVG[18]
	阿曼蘭斯KH REMIX	風雅SYSTEM	9700	兩對應	SLG
	CYBER SPEED新世極速	MULTI SOFT	9800	WIN95	ACT+RCG
25/4	SHIVERS碎片	SHERA PIONEEA	9800	J-WIN	AVG
26/4	大貧民王	ASED PLAN	7800	兩對應	TBL[18]
	必殺柏青哥專集	SUNSOFT	9800	WIN95	ETC
	DOR精選上卷	D.O.	7800	WIN95	AVG[18]
	DOR精選下卷	D.O.	7800	WIN95	AVG[18]
	時之鍵傳説（外傳）~羅莎的冒險	NAMCO	5900	兩對應	EBOK
	VIRTUAL CALL虛擬電話約會	FAIRY TALE	5800	J-WIN	SLG[18]
	FAIRYTALE REMIX VOL.2	FAIRY TALE	4800	J-WIN	ETC[18]
	MIRACLE WORLD奇幻世界	WIZARD	8800	J-WIN	TBL
	PURUNPA	WITTY WOLF	5500	J-WIN	AVG
	雀姬LADIES MAHJONG RING	SUCCUBUS	7800	J-WIN	TAB[18]
	她們的事情	J-BOX	8800	J-WIN	AVG[18]
	DOKI DOKI妖魔BUSTER	FAMILY SOFT	7800	J-WIN	AVG
	便利店~佔領那個鎮~	MASTERPIECE	7800	WIN95	SLG
4月上旬	逆玉王	GROCER	7800	兩對應	RPG[18]
	LIBIDO 7 IMPACT	LIBIDO	8800	WIN95	AVG[18]
4月中旬	海底世界	9003 INC.	6800	WIN95	SLG
	海底世界DX	9003 INC.	18800	WIN95	SLG
4月下旬	桃色麻雀PART2	R-RATE	8800	兩對應	TAB[18]
	凝縮CD-ROM大圖鑑 飛越巔峰	GAINAX	9800	J-WIN	ETC
	寶魔獵人蘭姆回憶專集	TAKERU事務局	1980	WIN95	ETC
	我的桃子~見習護士編	U.ME.SOFT	7800	兩對應	AVG[18]
	CHICKS' TALE小鷄童話	RIRUHI	8800	J-WIN	TBL[18]
4月末	煩惱予備校123 SELECT	SOFTWARE HOUSE	3800	J-WIN	ETC[18]
4月予定	DOOM2 WIN95版	IMAGINEER	9800	WIN95	ACT
	MOONLIGHT ENERGY2	INTER HEART	8800	兩對應	AVG[18]
	ICE&FIRE	GAMEBANK	7800	WIN95	ACT+AVG
	LOCUS	GAMEBANK	7800	WIN95	SPT+ACT
	學校的女孩們	TAKERU事務局	6800	J-WIN	AVG[18]
	MOBIUS LINK星空旗艦	TAKERU事務局	7800	WIN95	SLG
	古大陸物語 天使之淚	TGL	9800	兩對應	SRPG
	麻煩的現金（暫稱）	RIRUHI	7800	J-WIN	TAB[18]
1/5	女孩子的陰謀	LIBIDO	7800	WIN95	AVG[18]



非小說式攻略

龍騎士IV 養眼攻略2

製造商	ELF
發行	歡樂盒
價格	新台幣980元
容量	5MB（CD-ROM版），25MB（磁碟版）

SLG

文：威記



經過雷蒙大陸嘅一輪苦戰之後，卡凱爾和一群同伴嘅實力都提高咗唔少，佢哋亦渡過重洋，嚟到隆波尼大陸。喺今期，我會為大家列出隆波尼大陸同道拉尼亞大陸上所有寶物嘅位置。由於上期一時錯漏，唔記得刊出每一場戰事嘅限制TURN數，今期先補登出嚟，此外，仲有一啲關於以後戰鬥嘅要點要先補充一下。

雷蒙大陸各場戰事限制回合數

戰事	回合數
雷蒙王國→尤利西斯街	6
尤利西斯街→拉比亞街	9
拉比亞街→特利安農村	8
特利安農村→吉堡士港街	12

戰鬥之前PART 2

重頭再玩？

或者可以話有啲扼錢，當卡凱爾千辛萬苦嚟到萊布林王國之時，竟然一個唔該俾路西佛打你番大陸，要你從頭玩過，不過主角就由卡凱爾換咗做埃特。不過，大家大可放心，ELF冇死錯人嘅，用埃特玩會睇多好多原本以卡凱爾身份睇唔到嘅靚相，加上限制TURN數同寶物位置都有啲唔同，所以一樣玩得過。

不過，用埃特玩喺戰鬥上有冇唔同呢？答案係有！佢嘅能力值係會唔同咗，而改變嘅數值就會根據卡凱爾到達萊布林王國分埋豆之後嘅能力值嚟計算，所以如果你之前太過倚賴魔法隊、砲術隊、弓術隊同龍騎士，並且將啲頭分晒俾人嘅話，以後你就大劑嘞。

到底埃特嘅開始能力有幾多？算式就係將卡凱爾最後嘅攻擊力同防禦力÷3，而敏捷度同射程就回到3同1。

以後嘅戰鬥大家識做啦？

谷邊個先？

除咗要谷大主角之外，當大家執完都之後，通常都會煩惱於分啲豆俾邊個，以下係一啲指引——

謝魯：在早期嘅戰鬥中因為步速太慢射程唔夠遠，幾乎冇可能喺戰鬥中吸取經驗。本來哩啲角色應該鹹豆都唔俾佢食，衰在謝魯日後會轉職做龍騎士，可以通山走兼且係航空部隊，所以唔可以俾佢低得太緊要，間中要俾番啲豆佢食，但唔好俾快速種子佢。

埃特（第一圈）：早期能力值高，步速一般嘅部隊，由於喺故事早期好倚靠佢，所以自然而然會升到一定程度，但當軍中愈來愈多長程同快腳之後，佢就會漸漸變得冇乜用，所以唔使俾豆佢。

其他劍士隊：當長程同快腳部隊加入後就會變得冇乜用，俾些少豆令實力平均啲就夠。

騎士隊：未有砲隊之前嘅魔法隊拍檔，但因為要埋身打，所以應先谷防禦力。

魔法隊：由於步速不差射程又廣，所以好多時不會首先受襲，應先谷攻擊力同擴大射程。

弓箭隊：雖然射程同步速唔係NO.1，但勝在可以打航空部隊，用途廣泛，只要在早期嘅戰事中稍為催谷，以後自然就會因為多殲滅敵人而提高實力。

忍者隊：雖然速步快，但係為免被圍攻，通常都唔會俾佢哋走得太快，平均發展就可以，但以防禦為優先。

砲隊：步速慢、不可對空攻擊，但勝在射程遠，幸好早期幾場戰事都安排到唔使佢哋點行就可以賺到經驗值，但咁樣落去唔係辦法。儘快俾快速種子佢哋食可以令佢哋好用啲。

工作隊：步速普通，由於佢哋嘅工作係去炸地，所以唔應該俾佢哋衝鋒，但要佈置喺最前線處。一旦工作完成就要調走佢哋。由於唔駛同人打，所以唔駛俾豆佢哋。

龍騎士隊：由於幾乎乜都得，所以如果能力值夠高會好好用，用其他部隊先削弱敵人實力然後交俾龍騎士埋單，一場戰事就可以令佢哋成為軍中嘅頂尖人物，所以除咗登場戰之外，唔需要谷啲乜嘢。

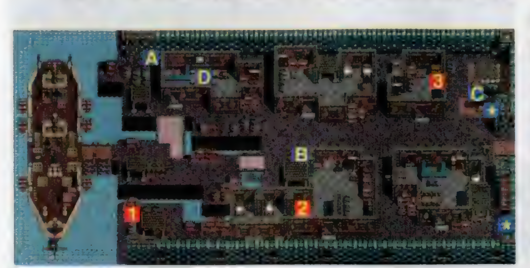


大戰開始

TOWN 7. 卡拉布港街

嚟到卡拉布港，第一件事就係執豆。喺哩個鎮首次出現地下迷宮，進入方法係先去左上方嘅普西頓像，取得密碼「絕代雙驕」後就走到右下角肥婆旁邊個木箱講出密碼，咁就會得到第二個密碼「天龍八部」，再走到港街出口旁邊三棵樹之間嘅空隙講出第二個密碼，就可以返去普西頓像前進入地下迷宮。當你取得所有寶物之後就會自動返回地面，以後都唔可返去地下迷宮。

另外，喺卡拉布港街正中間哩埋咗個忍者山度士，同佢交談過後你就可以喺下個鎮選佢加入，不過作為養眼攻略，威記當然唔揀佢。分完豆就可以出去打仗。

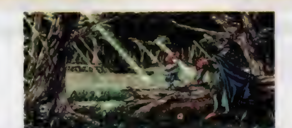


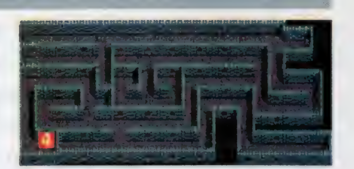
寶物

1. 力量種子三粒
2. 守衛種子三粒
3. 力量種子兩粒、守衛種子兩粒
4. 力量種子十粒、守衛種子十粒

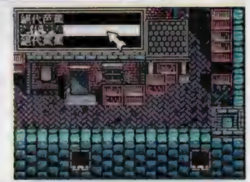
事件

A. 地下迷宮入口
B. 跟山度士交談
C. 跟娜塔夏交談
D. 羅伊頓
＊. 密碼位置





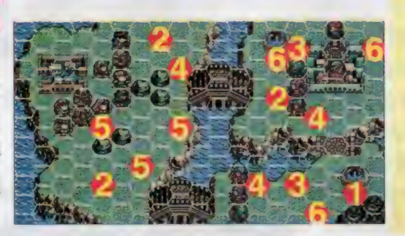




BATTLE 5. 卡拉布港街至隆波尼王國

（限制回合數：12）

又係一場橋頭戰，同樣隔住條橋同人打，可以分一個劍士隊、騎士隊同一隊弓箭隊去打下面嘅敵人。另外要有隊魔法隊走南啲，好兼顧下面衝出重圍嘅敵軍。要記住，北戰線唔可以打得太傷，要保留實力，南戰線就可先到復活之泉回復後先至再進攻，仲有——要等齊人先至好攻入城。



寶物

1. 力量種子兩粒
2. 力量種子兩粒
3. 力量種子一粒
4. 守衛種子兩粒
5. 守衛種子兩粒
6. 守衛種子一粒

TOWN 8. 隆波尼王國

一入到隆波尼王國，卡凱爾就遇到一個靚女海麗娜向你求助，請你救出佢家姐蕾雅不過埃特會挽拒佢嘅要求，你亦唔駛通上跑去搵佢，佢要過多場BATTLE先至會再出場。

先去搵嗰個好有骨氣嘅國王交談，知道佢有個女叫碧安卡之後就去搵多魯黑斯招兵。哩個王國冇靚女兵俾你揀，所以有啲頭痛，威記就揀咗砲術隊嘅卡力班入隊，以增強長程戰鬥力，不過選佢到米謝爾街就會少咗四粒守衛種子。

跟瑪爾蕾妮交談並睇完埃特同娜塔夏出雙入對嘅場面之後走去出口，會遇上國王個女碧安卡，佢問你俾佢加入，既然係靚女當然來者不拒，佢會帶領騎士隊跟卡隆成為拍檔。

寶物

1. 力量種子兩粒
2. 力量種子兩粒
3. 力量種子兩粒
4. 守衛種子四粒

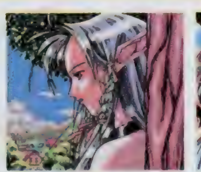
事件

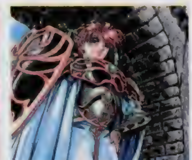
A. 謁見國王
B. 多魯黑斯招兵處
C. 跟瑪爾蕾妮交談
D. 看見娜塔夏跟埃特交談
E. 遇碧安卡，讓她加入
F. 羅伊頓

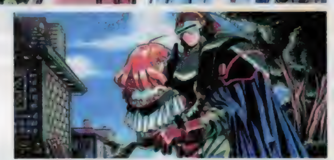












BATTLE 6. 隆波尼王國至米謝爾街

（限制回合數：12）

哩個地圖有好多快速種子，當然係分俾魔法隊同砲術隊啦，或者分粒俾卡凱爾都得。另外，海麗娜個家姐蕾雅被困在北面座塔度，要派人去救佢。

如果你揀咗卡力班入隊，哩場戰事就會好易打——讓卡力班沿上路走，去取快速種子兼隔山打塔裏面嘅敵，其他人就集中對付從右下方攻來嘅敵人。

要注意由哩場戰事開始敵方會有航空部隊出戰，只有弓箭隊同魔法隊可以打到佢，所以攻到山邊除咗快腳如騎士或忍者要趕去救人外，其他部隊唔好上山去阻住條路兼俾人打。

寶物

1. 快速種子一粒
2. 快速種子一粒
3. 快速種子一粒
4. 守衛種子兩粒
5. 守衛種子兩粒
6. 守衛種子兩粒

事件

A. 救出蕾雅





TOWN 9. 米謝爾街

第一件事就係去招兵，如果要增大戰力嘅話就應該揀魔法師娜曼拉，不過除咗冇嘢睇之外仲會喺寶依港街攞少七粒守衛種子，所以威記唔揀佢而揀忍者寶依拉。

在米謝爾街出口有個女孩羅瑟琳德，卡凱爾一同佢交談就會大打出手，雖然係咁，你都要俾佢入隊，因為哩個女仔嘅砲術隊勁抽異常，射程有成5格，俾佢食多幾粒速度種子就更勁。

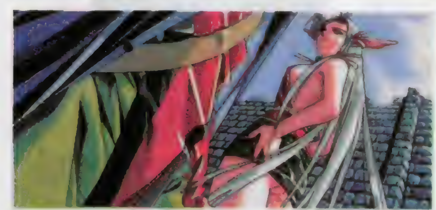
寶物

1. 力量種子四粒
2. 守衛種子四粒（揀了卡力班入隊便不能取）
3. 守衛種子四粒

事件

A. 多魯黑斯招兵處
B. 跟娜塔夏交談
C. 看見埃特跟瑪蕾妮交談
D. 遇見羅瑟琳德
E. 妮麗特㊣事件
F. 羅伊頓









BATTLE 7. 米謝爾街至何畢特村

（限制回合數：13）

哩場戰事嘅第一主戰場就係北面個復活之泉，一開始就要儘快以防禦力高嘅部隊上前接近復活之泉做靶，引兩隊航空龍騎士嚟打佢，下一TURN魔法隊同弓箭隊就要上前進攻，在交手的第一TURN就要打死一隊龍騎士兼超重創另一隊，做靶嗰隊可以立即入復活之泉療傷，因為重創之後嘅龍騎士會「盲中中」唔曉打人。如果可以嘅話，應試試隔住樹林打對面嗰兩隊魔法師。

砲隊方面，羅瑟琳德一開始就要企喺山崖最右端，咁第一TURN就已經可以開火打人。基本上哩場大戰佢除咗要走上上面取快速種子之外，只要守住南方戰線就可以令佢升幾個LV。

最後就係喺南方樹林等齊人，療完傷，一口氣殺上去圍攻守村嘅龍騎士。

寶物

1. 力量種子三粒
2. 力量種子三粒
3. 力量種子三粒
4. 守衛種子三粒
5. 守衛種子三粒
6. 守衛種子三粒
7. 快速種子一粒

TOWN 10. 何畢特村



哩條村有除咗有條地道外，仲有一條路可以通去森林深處，兩處都有好多豆執。村中間有個女孩子正在練習使用炸藥，佢就係吉娜，當你去搵多魯黑斯要兵時，除咗會有兩隊工作隊可供選擇，雖然能力實在差好遠，但威記堅守原則——逢女必滿。

寶物

1. 力量種子四粒
2. 守衛種子四粒
3. 力量種子十粒、守衛種子十粒
4. 力量種子十粒
5. 守衛種子十粒

事件

A. 森林入口
B. 地道入口A
C. 地道入口B
D. 多魯黑斯招兵處
E. 碧安卡和埃特㊣事件
F. 遇見吉娜
G. 潘德拉㊣事件
H. 羅伊頓









BATTLE 8. 何畢特村至布利茲港街

（限制回合數：12）

哩場戰事有啲特別，戰場中間嗰隊弓箭隊係由你曾經救過嘅蕾雅指揮，因為敵軍捉咗佢個妹海麗娜要脅佢。所以如果你想令蕾雅入隊就一定唔可以打佢，並且要救出出右上方塔內嘅海麗娜。不過你放心，蕾雅因為唔想打仗，所以係唔會進攻，你就當佢係森林中的一棵樹好了（但千祈咪用炸彈炸佢）。

主攻路線方面，第一TURN應先俾一個魔法隊佔領中間個復活之泉，其他人按兵不動，咁就會引到對方嘅龍騎士過嚟打佢。不過，由於佢企喺復活之泉上，所以下一TURN又會恢復元氣，仲可以即時拖馬打雀。打晒啲雀落嚟後就可以分開兩隊，魔法隊、弓箭隊同工作隊直向東走，由工作隊炸開樹林讓軍隊通過，劍士騎士忍者同砲隊就對付南方攻嚟嘅地面部隊。

等全部長程對空部隊過晒森林後，忍者或騎士就要繞路越過森林，好等魔法隊炸死守塔部隊後上前救人。

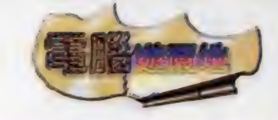
最後就用番第一TURN嗰招，用一隊陣容完整嘅魔法隊或者照咗可以增大射程嘅白光嘅弓箭隊佔領復活之泉，其他部隊唔郁，等對方一攻完就衝晒上去插佢全家。

寶物

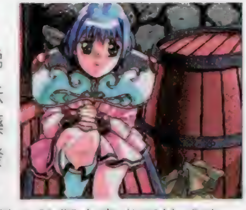
1. 力量種子三粒
2. 力量種子三粒
3. 力量種子三粒
4. 守衛種子三粒
5. 守衛種子三粒
6. 守衛種子三粒
7. 白光（射程＋1）

事件

A. 救出海麗娜

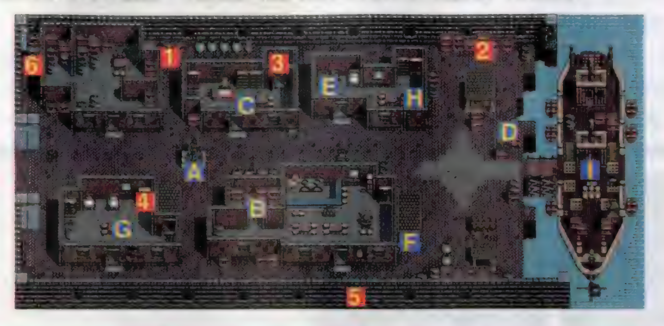


TOWN 11. 布利茲港街



哩個鎮有除咗一般交談事件外，如果想睇嘢嘅話就要先取得「神奇算盤」，然後到F點去搵奇怪商人同佢交談兩次，佢就會俾啲奇怪嘅藥卡凱爾食，食咗藥後去搵海麗娜，就會有事情發生。搞完個妹後就要去搵佢家姐蕾雅拉佢入隊。

揀部隊方面，兩隊都係工作隊，所以威記揀咗防禦力高啲嘅柏威路。執完豆唔好分豆住，去船上同薩姆船長交談兩次之後就可以出海。









寶物

1. 力量種子五粒
2. 力量種子五粒
3. 守衛種子五粒
4. 守衛種子五粒
5. 力量種子十粒、守衛種子十粒
6. 神奇算盤



事件

A. 跟娜塔夏交談
B. 跟海麗娜交談
C. 跟蕾雅交談
D. 看見瑪爾蕾妮跟埃特交談
E. 拉那斯與梅爾菲雅㊣事件
F. 古怪商人
G. 多魯黑斯招兵處
H. 羅伊頓
I. 薩姆船長

TOWN 12(?). 無名島

就喺卡凱爾一行人乘船向道拉尼亞大陸進發之時，路西佛嘅龍騎士突然來襲，所有人於是就漂流到一個無名島上。哩個島上冇豆執，只有幾件事件發生。程序如下：順時針方向跟所有人交談，最後才跟A點嘅埃特交談；建好屋後跟所有人交談；跟爾蕾妮（B）交談；埃特換班（C）；在小屋看見娜塔夏跟埃特㊣（D）；在海邊看見謝魯跟羅瑟琳德談情（E）；回到小屋睡覺（D）；跟埃特交談（C）；跟娜塔夏交談（F）；跟謝魯交談（A）；跟埃特交談（C）。

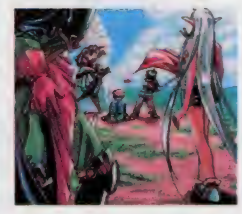
最後，薩姆船長就會船嚟救走卡凱爾一行人，到道拉尼亞大陸去。









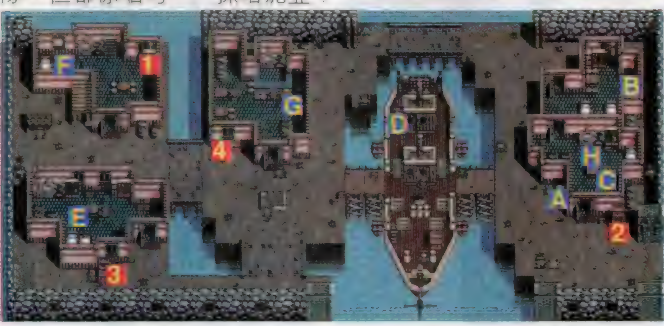


TOWN 13. 達斯達港街

嚟到哩個鎮第一件事就係到A點見貓女塔妮亞，佢扒咗娜塔夏俾卡凱爾個護身符會逃到上面間屋裏面（B）。



哩個鎮會係最後一個可以招募新兵嘅地方，揀兵方面如果真係為咗打仗嘅話當然會揀砲兵隊，但都係嗰句——揀塔妮亞！







事件

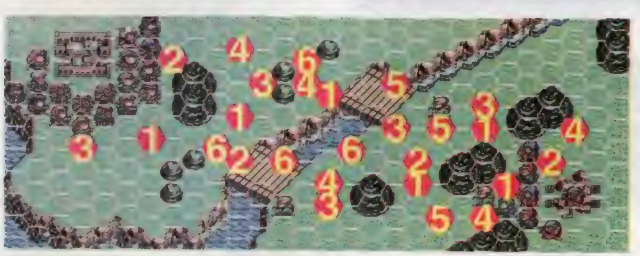
A. 跟塔妮亞交談
B. 追捕塔妮亞
C. 跟娜塔夏交談
D. 跟瑪爾蕾妮交談
E. 跟蕾雅交談
F. 埃特跟寶依拉㊣事件
G. 多魯黑斯招兵處
H. 羅伊頓

1. 力量種子六粒
2. 力量種子六粒
3. 守衛種子六粒
4. 守衛種子六粒

BATTLE 9. 達斯達港街至索多姆村

（限制回合數：14）

單是數格仔都知道哩場仗一定要沿南橋進攻，先用羅瑟琳德擊潰敵人橋邊嘅大砲隊，再用工作隊立即炸開小樹林。要小心對方嗰隊同坦克車無異嘅砲兵隊，你可以用一隊忍者隊引佢埋嚟，然後一齊上前屠殺。用忍者做靶係因為忍者受咗傷之後可以有咁遠走咁遠，對手冇乜可能追擊。



由於哩個戰場冇復活之泉，所以要小心留意各部隊嘅損傷程度，少過六個人嘅部隊只可以喺安全嘅情況下去擊殺敵人，唔可以做先鋒。仲要計住對方嘅移動力同射程嚟佈陣，盡量採取主動，一係唔攻，一攻就要全部同時到位夾擊，戰術同樣係用魔法隊同大砲隊同時削弱敵人各部隊嘅人數，咁就算對方攻過嚟都冇咁傷。仲要保持弓箭隊同魔法隊嘅力嚟對付中嘅龍騎士。

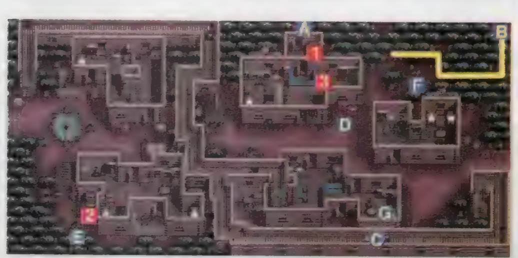
寶物

1. 力量種子四粒
2. 力量種子四粒
3. 力量種子四粒
4. 守衛種子四粒
5. 守衛種子四粒
6. 守衛種子四粒

TOWN 14. 索多姆村

一條變態矮人住嘅村莊，但係反而冇乜嘢睇，直接同啲矮人講嘢就可以走佢哋。哩度仲有個地下迷宮，當然收埋好多豆啦。









寶物

1. 力量種子十粒
2. 守衛種子六粒
3. 守衛種子六粒
4. 守衛種子四粒

事件

A. 地下迷宮入口A
B. 地下迷宮入口B
C. 看見羅瑟琳德和謝魯被襲
D. 看見潘德拉被襲被襲
E. 看見碧安卡被襲
F. 看見瑪爾蕾妮被襲
G. 羅伊頓

BATTLE 10. 索多姆村至龍之堡

（限制回合數：14）



戰場中間嗰兩隊弓箭只係做吓樣，用忍者引佢哋埋嚟，一個TURN就可以殺晒。

對方係非常有耐性，除非你攻到右邊復活之泉前三格，否則會完全唔郁，加上對方砲口對正得活之泉所以貿貿然搶個復活之泉過嚟會死得最快。正確打法係全體殺上前面路中心嗰兩棵大樹前面嗰行按兵不動，白光就留俾弓箭隊照，大砲隊同魔法隊沿上路上，但要預一隊地面行先做餌，引對方隊龍騎士埋嚟殺咗佢先。打低龍騎士之後就喺最遠射程擊毀對方嘅砲兵隊，咁就可以用前掩後嘅戰術嚟引晒對方嘅騎兵同龍騎士落嚟，龍騎士由三隊弓箭隊打，騎兵就用劍士隊同騎兵打。而守住龍之堡嘅龍騎士就由魔法隊打。

寶物

1. 力量種子四粒
2. 力量種子四粒
3. 力量種子四粒
4. 守衛種子四粒
5. 守衛種子四粒
6. 守衛種子四粒
7. 白光（射程＋1）

TOWN 15. 龍之堡

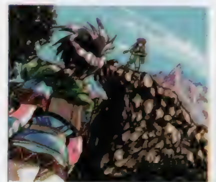
又係一個冇豆執嘅地方，但謝魯就會喺哩度轉職為龍騎士。一入到龍之堡，就有個細路用石仔掟卡凱爾，佢就係將會入隊嘅龍騎士多魯魯。

啲龍俾卡凱爾入咗龍之堡之後，你就會變咗控制謝魯。同羅瑟琳德交談時，如果你揀以後都唔想見佢嘅話，咁佢就真係會走咗去，以後都唔會再出現。所以都係忍吓啦。

一入龍之堡所遇到嗰隻龍拉斯卡斯就喺左上方，同佢不停交談，到佢走咗之後，謝魯就可以同多魯魯同龍族長老亞可普交談，並且會令謝魯轉職。



之後，控制權就會回到卡凱爾身上。搞完吉娜後向東行出村就可以去睡覺。

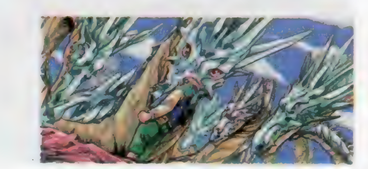






事件

A. 跟羅瑟琳德交談
B. 跟埃度交談
C. 跟娜塔夏交談
D. 跟拉斯卡斯交談到消失為止
E. 跟多魯魯和亞可普交談
F. 吉娜㊤事件
G. 走到出口就可以去睡覺
H. 羅伊頓





BATTLE 11. 龍之堡至多瓦拉村



（限制回合數：14）

己方龍騎士嘅登場戰，所以要俾多啲經驗值佢哋。同樣地用一隊人引前面兩隊龍騎士過嚟，先用弓箭隊同魔法隊削弱佢哋嘅兵力，再由龍騎士埋單，咁佢哋嘅經驗值就會升得好快。

以後就依然用舊戰略，全部人喺對方移動範圍＋射程前一格嘅地方駐守，小心龍騎士飛嚟，等齊人就用長程隊伍開路、忍者騎兵或龍騎士埋單。最後守城嘅龍騎士就用魔法師＋弓箭隊，由龍騎士埋單。由於對方密集，所以要盡量利用最遠射程。

寶物

1. 速度種子一粒
2. 速度種子一粒
3. 速度種子一粒
4. 守衛種子四粒
5. 守衛種子四粒
6. 守衛種子四粒

TOWN 16. 多瓦拉村

一條冇人嘅村莊，事件都冇乜。同瑪爾蕾妮交談過一次之後，再到井左下面棵樹交談一次，就會有好事發生，當然，你可以揀乜事都冇嘅……

分豆方面，除咗卡凱爾之外可以分啲俾龍騎士。

寶物

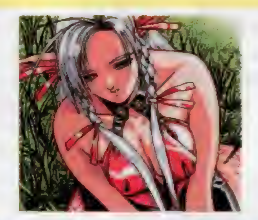
1. 力量種子七粒
2. 力量種子七粒
3. 守衛種子七粒
4. 守衛種子七粒

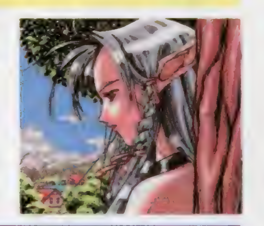
事件

A. 跟娜塔夏交談
B. 跟瑪爾蕾妮交談
C. 瑪爾蕾妮㊣事件
D. 羅伊頓
E. 蕾雅和埃特㊣事件





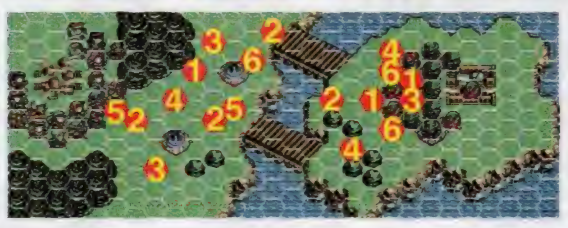




BATTLE 12. 多瓦拉村至寶依港街

（限制回合數：12）

哩場戰鬥中，敵人會主動好多，所以唔可以亂咁衝，砲隊同一隊魔法隊沿森林向上走，一啲部署成跟北橋成直角，羅瑟琳德就直線對住條橋，另一隊魔法隊同弓箭隊就要在兩橋中間較後位置等敵方龍騎士，龍騎士就企喺後方等出場收拾對方第二波嘅龍騎士攻擊。對方會先派劍士同戰斧隊過橋，所以大家大可玩打鴨仔。



南橋方面，由工作隊開路，忍者同騎兵上前列陣。等到北面打完鴨仔，南橋嘅工作隊就要做好準備，炸開往北橋嘅樹林，以便當北方隊伍過橋，對方弓箭隊進攻時，以快腳加以支援。

南方前進時大可不必理會嗰隻聽講話有130攻擊力嘅龍騎士，因為佢係唔會主動進攻，仲會一開始就逃去右下角。大家大可殲滅埋守城軍先去打佢。由於佢防禦力低到你唔信（只得1！），所以隨便邊個搵隻手指尾都可以篤死佢（當然唔係叫你企喺佢射程範圍內發夢啦）。

寶物

1. 力量種子四粒
2. 力量種子四粒
3. 力量種子四粒
4. 守衛種子四粒
5. 守衛種子四粒
6. 守衛種子四粒

TOWN 17. 寶依港街

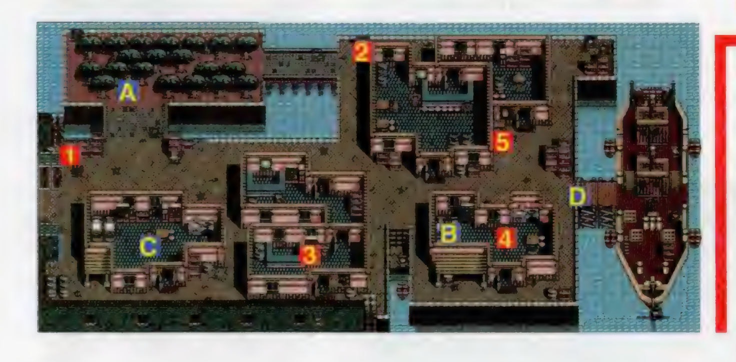
道拉尼亞大陸最後一個鎮，一入鎮就可以先同娜塔夏「親熱」一下。如果你以前選咗魔法師娜曼莎加入的話，喺哩個鎮就會攞少七粒防衛種子。執完豆、睇晒嘢同SAVE進度後，就同瑪爾蕾妮交談一下，佢會問你叫唔叫埃特，叫埃特的話就表示立即出發。

事件

A. 跟娜塔夏交談
B. 羅瑟琳德和謝魯㊣事件
C. 羅伊頓
D. 跟瑪爾蕾妮交談

寶物

1. 力量種子七粒
2. 力量種子七粒
3. 守衛種子七粒（揀了娜曼莎入隊便取不到）
4. 守衛種子七粒
5. 守衛種子七粒



下期預告

卡凱爾一行終於來到路西佛所在的萊布林大陸，不過，對手一點也不簡單。下期會跟大家攻略萊布林大陸上所有戰事，還會刊出第二圈戰事中寶物的新位置，及最後大戰的攻略。





新GAME時間表

PLAY STATION

4月發售遊戲

26日	パチパチサーガ	彈珠傳説	TEL 研究所	5800日圓	TAB
	ダブルドラゴン	雙截龍	URBAN BRAND	5800日圓	FIG
	シヴィライゼーション-新・世界七大文明-	CIVILIZATION 新世界七大文明	ASMIK	5800日圓	ETC
	サラブレッド達の栄冠	純種馬的榮冠	ISLAND CREATION	5800日圓	SPT
	ギャラクシアン³	GALAXIAN³	NAMCO	5800日圓	STG
	Jリーグ バーチャルスタジアム'96	日本足球聯賽VIRTUAL STADIUM'96	EA VICTORY	5800日圓	SOC
	アイレムアーゲートクラシックス	IREM ARCADE CLASSIC	IMAX	5800日圓	ETC
	ときめきメモリアルプライベートコレクション	心跳回憶私人珍藏集	KONAMI	3800日圓	ETC
	信長疾風記 煌	信長疾風記 煌	BPS	5800日圓	SLG
	太陽のしっぽ	太陽的尾巴	ARTDINK	5800日圓	SLG
	ザ・心理ゲーム	THE 心理 GAME	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ETC
	ぼのぐらし	微暗	ACCLAIM	5800日圓	ETC
	ロックマンX3	洛克人X3	CAPCOM	5800日圓	ACT
	ジャンピングフラッシュ2 アロハ男爵大弱りの巻(仮称)	JUMPING FLASH 2	SCE	5800日圓	ACT
	ジョニー・バズーカ(仮称)	JOHNNY BASCA	COCONUT JAPAN	6500日圓	ACT

5月發售遊戲

3日	ドリフトキング土屋圭市&坂東正明首都高バトル	DRIFT KING 土屋圭市&坂東正明首都高BATTLE	元氣	5800日圓	RAC
	ギャラクシーファイト〜ユニバーサル ウォリアーズ	GALAXY FIGHT	SUN SOFT	5800日圓	FIG
	UNSTACK(アンスタック)	UNSTACK	SYSTEM CREATE	4800日圓	PUZ
10日	VADIMS	VADIMS	SOFTBANK	5800日圓	PUZ
	X-COM 未知なる侵略者花札	X-COM 不知明的侵略者	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	SLG
	花札グラフィティー恋々物語	戀戀物語	IMAX	5800日圓	ETC
17日	NBA JAM ドーナメントエディション	NBA JAM 錦標賽版	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	DEFCON 5	DEFCON 5	MULTI SOFT	5800日圓	ACT
24日	CREATURE SHOCK	CREATURE SHOCK	DATA EAST	6800日圓	STG
	モータートゥーン・グランプリ2	卡通賽車2	SCE	5800日圓	RAC
	矢追純一極秘プロジェクトUFOを追え	矢追純一極秘PROJECT追踪UFO	日本CLARY BUSINESS	7500日圓	ETC
	デザエモン+(プラス)	設計衛門+	ATHENA	5800日圓	ETC
	サンダー・ホークII	THUNDER HAWK II	VICTOR ENTER.	6800日圓	STG
31日	鉄球 -TRUE PINBALL-	鐵球	GAGA COMM.	5800日圓	TAB
	キュイーン	QUIN	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	EXTREME POWER	EXTREME POWER	PROFIRE	5800日圓	STG
	アイドルプローモーションすずきゆみえ	偶像宣傳鈴木弓江	ALLUMER	5800日圓	ETC
	ダンジョンクリエイター	迷宮創造者	EA VICTOR	6800日圓	ETC
	RACE DRIVIN' A GO! GO!	RACE DRIVIN' A GO! GO!	時代華納	5800日圓	RAC
下旬	エイリアン トリロジー	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ETC
	サーキットビート	CIRCUIT BIT	PRISM ART	5800日圓	RAC
	ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説	龍珠Z偉大的龍珠傳説	BANDAI	5800日圓	ETC
	ウルフファング 空牙2001	空牙2001	XING	5800日圓	SPT
	ライズ オブ ロボット2	RISE OF ROBOT2	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SLG
5月	ネオ・プラネット	NEO PLANET	MAP JAPAN	6800日圓	SLG
	ぱいるあっぷ・まーち	PIPE UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	チェスマスター	CHESS MASTER	ALTRON	6800日圓	TAB
	RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	6800日圓	STG
	出世麻雀大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800日圓	TAB
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	徹萬 SPECIAL	徹萬 SPECIAL	NAXAT	4800日圓	TAB
	北斗の拳	北斗之拳	BANPRESTO	價格未定	ACT
	ブロックくずしレデンの逆襲	拆磚	ISLAND CREATION	5800日圓	PUZ
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	拳王95	SNK	5800日圓	FIG
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂III斬紅郎無雙劍	SNK	價格未定	FIG
	蛭子能収の大穴競艇	蛭子能收的大穴競艇	SETA	5800日圓	SPT
	メール・プラーナ	MARU PURANA	GUST	6800日圓	STG
	小島武雄・麻雀帝王	小島武雄之麻雀帝王	GAPS	價格未定	TAB
	ESPN STREET GAMES	ESPN 街頭遊戲	SCEI	5800日圓	ACT
	THE HIVE WARS	THE HIVE WAR	KSS	7800日圓	STG
	キャプテン翼J ALL JAPAN NEW GENERATION	足球小將J	BANDAI	5800日圓	SOC
	アクチャーサッカー	真實足球	NAXAT	5800日圓	SOC
	エキスパート	EXPERT	日本物產	5800日圓	STG

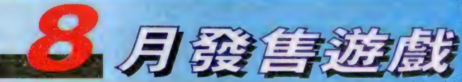
6月發售遊戲

7日	V.SPIKE(ヴィクトリー・スパイク)	VICTORY SPIKE	IMAGINEER	5800日圓	SPT
14日	痛快!!スロット・シューティング	痛快!!SLOT SHOOTING	翔泳社	5000日圓	STG
	卒業〜クロスワールド(仮称)	卒業〜CROSSWORLD(暫名)	SOFIX	價格未定	AVG
21日	極大道棋	極大道棋	每日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	タイムギャル&忍者ハヤテ	時空少女與忍者疾風	EKUZEKO	6800日圓	ACT
	EPS 仲間由紀恵	EPS 仲間由紀惠	ANTINOISE RECORD	2800日圓	ETC
	EPS 角田智美	EPS 角田智美	ANTINOISE RECORD	2800日圓	ETC
	EPS 森川由紀子	EPS 森川由紀子	ANTINOISE RECORD	2800日圓	ETC
	EPS 水谷純子	EPS 水谷純子	ANTINOISE RECORD	2800日圓	ETC
	EPS 山本ともあ	EPS 山本智亞	ANTINOISE RECORD	2800日圓	ETC
	シーバス・フィッシング	海岸垂釣	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	新フォーチュンクエスト食卓の騎士たち	新幸運騎士	MEDIAWORKS	5800日圓	ETC
	新フォーチュンクエスト食卓の騎士たち(限定版)	新幸運騎士限定版	MEDIAWORKS	6800日圓	ETC
	ナムコミュージアムVOL.3	NAMCO MUSEUM VOL.3	NAMCO	5800日圓	ETC
28日	ハイパーオリンピック・イン・アトランタ	勁量奧林匹克IN阿特蘭大	KONAMI	5800日圓	SPT
下旬	C1 CIRCUIT	C1 CIRCUIT	IMPACTS	5800日圓	RAC
	SDガンダム CROSSOVER GALAXIAN	SD高達烏蠅機	BANDAI	5800日圓	STG
	CYBER SPEED	CYBER SPEED	GAGA COMM.	5800日圓	RAC
	PAL〜神犬伝説	PAL-神犬傳説-	東北新社	6800日圓	RPG
6月	ディスクワールド	DISC WORLD	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	パズラー監修 おーちゃんのお絵かきロジック2〜カラーもありますわ〜	繪畫邏輯2	SUN SOFT	4980日圓	PUZ
	ウェディングピーチドキドキお色直し(仮称)	WEDDING PEACH 心跳脱下婚紗	KSS	6800日圓	SLG
	VIRTUAL GOLF SIMULATION〜栄光のフェアウエイ	光榮的FAIRWAY(暫名)	KONAMI	5800日圓	SPT
	ワールドマッチゴルフ	WORLD MATCH GOLF	ZOOM-X	5800日圓	SPT
	ローンソルジャー	孤獨戰士	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	KING'S FIELD III	KING'S FIELD III	FROM SOFTWARE	6300日圓	ARPG
	クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	5800日圓	PUZ
	CITYBRAVO!	CITYBRAVO!	ALTRON	價格未定	SLG
	ポポロクロイス物語	波洛古羅斯物語	SCE	價格未定	RPG
	「麻雀戦法」安藤満の亜空間殺法	麻雀戰法	J・WING	5800日圓	TAB
	TURF WIND'96〜武豊サラブレッド育成ゲーム	武豐賽馬模擬遊戲	JALECO	價格未定	SLG
	雨月奇譚(仮称)	雨月奇譚	TONKINHOUSE	5800日圓	AVG
	時空探偵DD〜幻のローレライ〜	時空偵探DD〜幻之LORELEI〜	ASCII	6800日圓	AVG
	NBA LIVE 96	NBA LIVE96	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	対決るみーず(メルヘンランド)	對決!童話園地	OCKTAGO	4800日圓	ACT
	NFLクォーターバッククラブ'96	NFL 美式足球'96	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	上海 GREAT MOMENTS	上海 GREAT MOMENTS	SUN SOFT	6500日圓	ETC
	フォーミュラサーカス	FORMULA CIRCUIT	日本物產	價格未定	RAC
	エンジェルグラフィティ〜あなたへのプロフィール〜	ANGEL GRAFFITI	COCONUT JAPAN	價格未定	SLG
	エンジェルグラフィティ〜あなたへのプロフィール〜(限定版)	ANGEL GRAFFITI 限定版	COCONUT JAPAN	價格未定	SLG
	プロ麻雀 極	專業麻雀 極	ATHENA	價格未定	TAB
	モータルコンバット3	龍爭虎鬥3	SCEI	價格未定	FIG
	ジョッキーゼロ	JOCKEY ZERO	RIGHT STAFF	價格未定	RAC

7月發售遊戲

5日	スタジオP	動畫 PUZZLE2	ARGENT	5800日圓	PUZ
26日	新型くるりんPA!	新型爆彈方塊2	SKY THINK SYSTEM	價格未定	PUZ
	OVER BLOOD(オーバーブラッド)	OVER BLOOD	RIVERHILL SOFT	5800日圓	STG
下旬	バーチャル飛龍の拳	VR 飛龍之拳	CULTURN BRAIN	5800日圓	FIG
7月	アイドル雀士スーチーパイII LIMITED	美少女雀士II(LIMITED)	JALECO	7800日圓	ETC
	マクロスデジタルミッションVF-X(仮称)	超時空要塞 DIGITAL MISSION VF-X	BANDAI VISION	6800日圓	STG
	ショックウェーブ(仮称)	SHOCK WAVE(暫名)	EA VICTOR	5800日圓	ACT
	リトルビッグアドベンチャー	LITTLE BIG ADVENTURE	EA VICTOR	5800日圓	ACT

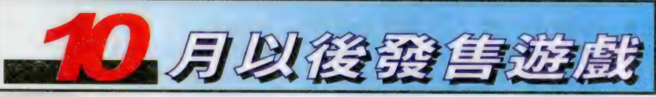
	MASTER 新・遥かなるオーガスタ	MASTER 新遙遠的 AUGUSTA	SOFTBANK	價格未定	SPT
	王宮の秘宝テンション（仮称）	王宮之秘寶 TENSION（暫名）	VAP	5800 日圓	RPG
	ソニックウイングススペシャル	SONIC WINGS SPECIAL	MEDIA QUEST	6800 日圓	STG
	風雲悟空忍伝	風雲悟空忍傳	SANTOS	價格未定	ACT
	るぷぷキューブルプ・さらだ	LUP CUBE	DATAM POLYGRAM	4800 日圓	PUZ
	恐怖新聞	恐怖新聞	YUTAKA	5800 日圓	AVG
	JTCC 全日本ツーリシグカー選手権	JTCC 全日本旅遊車選手權	BPS	5800 日圓	RAC
	THE OPEN GOLF-HISTORY OF TURNBERRY	THE OPEN GOLF-HISTORY OF TURNBERRY	BANPRESTO	價格未定	SPT
	学校であった怖い話 S	學校裏的恐怖故事 S	BANPRESTO	價格未定	AVG
	東亜プラン STG コレクション VOL.1	東亞 PLAN 射擊遊戲集 VOL.1	BANPRESTO	價格未定	SLG
	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム9	莊遜與渣巴之入樽 '96	BMG VICTOR	價格未定	SPT
	黄昏のオード	黃昏之頌	TONKIN HOUSE	價格未定	RPG
	VIRTUAL GALLOP 騎士道	VIRTUAL GALLOP 騎士道	SUN SOFT	價格未定	SLG
	ブルーフラミンゴ レイナ（仮称）	BLUE FLAMINGO 莉娜	SUKORA	價格未定	ACT
	シルエットストーリーズ～GALS PNAIC'96	夘美女	金子製作所	價格未定	PUZ
	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SME	價格未定	AVG
	LAKE MASTERS（レイクマスターズ）	LAKE MASTER	NEXUS INTERACT	6800 日圓	SPT
	カオス・コントロール	CHAOS CONTROL	VIRGIN INTERACTIVE	3800 日圓	STG
	RACIN' GROOVY	RACIN' GROOVY	MIZUKI	5800 日圓	RAC
	ぷくんパ（仮称）	PUKUNNPA	ATHENA	價格未定	PUZ
	アイルトン・セナ カートデュエル	洗拿小型賽車	GAPS	價格未定	RAC



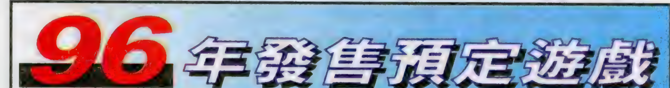
下旬	ぽじっと	POSIT	PLAY AVENUE	3980 日圓	PUZ
	COOL BOARDDERS	COOL BOARDDERS	WARP SYSTEM	5800 日圓	SPT
8 月	FIGHTING ILLUSION～K-1グランプリ戦士～	FIGHTING ILLUSION	XING	5800 日圓	FIG
	モトクロス（仮称）	MOTO CROSS	COCONUT JAPAN	價格未定	RAC
	究極の倉庫番	究極之倉庫番	伊藤忠商事	價格未定	PUZ
	謎王	謎王	BANDAI VISUAL	價格未定	ETC
	MEGATUDO 2096	MEGATUDO 2096	BANPRESTO	價格未定	FIG
	ハームフルパーク	HARMFUL PEAK	SKY THINK SYSTEM	5800 日圓	ACT
	ヴァンタルハーツ	VANDAL HART	KONAMI	5800 日圓	ETC
	釣りバカ日誌	釣魚傻瓜日誌	小學館 PRODUCTION'	6800 日圓	SPT

9 月發售遊戲

20 日	DEATH WING	DEATH WING	CYBERTECH DESIGN	5800 日圓	STG
下旬	それゆけ X ココロジー	去吧！X 心靈學	POLYGRAM	5800 日圓	ETC
9 月	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	るろうに剣心	浪客劍心	SCE	價格未定	ACT
	QUANTUM GATE～悪夢の序章	QUANTUMGATE～惡夢的序章	GAGA COMM.	5800 日圓	AVG
	ピンボール・ファンタジーズ・デラックス	PINBALL FANTASIES DELUXE	VAP	價格未定	TAB
	GO2 PROFESSIONAL（仮称）	GO2 PROFESSIONAL（暫名）	毎日 COMMUNICATIONS	6800 日圓	ETC
	スピードキング	SPEED KING	KONAMI	5800 日圓	RAC
	クーリースカンク	COOLIE SKUNK	VISIT	5800 日圓	ACT
	SUPER SHOT（仮称）	SUPER SHOT	TEARS	5800 日圓	SPT
	女神異聞録	女神異聞錄	ALTUS	價格未定	RPG
	スーパーテクニックチャレンジカップ	高技術挑戰盃	MEDIA QUEST	價格未定	RAC
	戹痛～呪いのゲーム	戹痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800 日圓	ETC



10 月	爆走兄弟レッツ&ゴー ミニ四駆 PS 版	爆走兄弟四驅車 PS 版	BPS	5800 日圓	RAC
11 月	あかずの間	不空房	VISIT	5800 日圓	AVG
12 月	ファイナル ファンタジー VII	FINAL FANTASY VII	SQUARE	5800 日圓	RPG
	メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	STG



春季	PANDORA PROJECT-THE LOGIC MASTER-	PANDORA PROJECT	TEAM BUGHOUSE	5800 日圓	SLG
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800 日圓	ETC
	ASSULT RINGS（仮称）	ASSULT RINGS（暫名）	SCEI	價格未定	ETC
	3D レミングス	3D 旅鼠大冒險	SCEI	5800 日圓	PZG
	刻命館	刻命館	TECMO	價格未定	SLG
	すらいムしよう！（仮称）	模擬史萊姆！	東北新社	價格未定	SLG
	AIR ASSAULT	AIR ASSAULT	SCEI	價格未定	SLG
	リアルボウト餓狼伝説	REAL BOUT 餓狼傳説	SNK	價格未定	FIG
	TOTAL NBA'96（仮称）	TOTAL NBA'96	SCEI	價格未定	SPT
夏季	EWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUN SOFT	5980 日圓	RPG
	TUNNEL（仮称）	TUNNEL（暫名）	GAGA COMM.	5800 日圓	STG
	VIPER（仮称）	VIPER（暫名）	GAGA COMM.	價格未定	STG
	X-MEN	X-MEN	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	CWR／カウンターレヴォリューションウォー	CRW 鎮暴特勤隊	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SLG
	パチンコ大好き	我愛彈珠機	SETA	價格未定	TAB
	必殺パチンコステーション	必殺彈珠機 STATION	SUNSOFT	5800 日圓	TAB
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
	TOP GUN : FIRE AT WILL	TOP GUN : FIRE AT WILL	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800 日圓	STG
	NOeL	NOeL	PIONEER LDC	價格未定	ETC
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	RPG
	東京 SHADOW	東京 SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
	ギャロップレーサー	GALLOP RACER	TECMO	價格未定	SPT
	ベルデセルバ戦記～翼の勲章	翼之勳章	SCE	價格未定	SLG
	アーク・ザ・ラッド 2	ARC THE LAD 2	SCE	價格未定	RPG
	ヒロイン・ドリーム	女主角之夢	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	BELTLOGGER 9	BELTLOGGER9	元氣	價格未定	SPG
	GUNSHIP 2000	GUNSHIP 2000	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800 日圓	STG
	フィッシュ・アイズ	FISHING EYES	PACK IN VIDEO	價格未定	SPT
	シムシティ 2000	模擬城市 2000	ARTDINK	價格未定	SLG
	クライムクラッカーズ 2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
	戦乱	戰亂	ANGEL	價格未定	SLG
	スペクトラルタワー	SPECTRUAL TOWER	IDEA FACTORY	價格未定	RPG
	スーパーショット・ザ・ゴルフ	SUPERSHOT THE GOLF	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	キング・オブ・ボクシング	KING OF BOXING	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	ワルードアームズ	WORLD ARMS	SCE	價格未定	RPG
	ぷよぷよ通（仮称）	史萊姆方塊 2	COMPILE	價格未定	PUZ
	らんま 1/2 バトル・ルネッサンス	亂馬 1/2 格鬥復興	小學館 PRODUCTION	6800 日圓	FIG
	結婚～MARRIAGE～	結婚	小學館 PRODUCTION	6800 日圓	SLG
	ZERO DIVIDE 2	ZERO DIVIDE 2	ZOOM	價格未定	FIG
	VICTORY ZONE 2	VICTOY ZONE 2	SCE	價格未定	TAB
	ヴァナルフォース	VANAL FORCE	COCONUT JAPAN	價格未定	STG
	FIST	FISH	IMAGEER	價格未定	FIG
	ヴァーチャルペット	VIRTUAL PET	BANPRESTO	價格未定	STG
	ぼのぼの（仮称）	BONO BONO	SCE	價格未定	ETC
	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD 蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
	バーチャル・プロレスリング（仮称）	VIRTUAL 摔角	ASMIK	價格未定	SPT
	SUPER CASINO SPECIAL	SUPER CASINO SPECIAL	COCONUT JAPAN	價格未定	TAB
	トワイライトシンドローム究明編	迷離夜症候群究明編	HUMAN	價格未定	AVG
	3D ウルトラピンボール	3DULTRA PINBALL	SIERRA PIONEER	5900 日圓	ETC
	東方珍遊記	東方珍遊記	NAXAT	價格未定	AVG
	F1GP NIPPON の挑戦	F1GP 日本的挑戦	OZ CLUB	價格未定	SLG
	NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
秋季	バトルバグス	戰鬥蟲	BANTHA INTERNATIONAL 電腦工場	價格未定	FIG
	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	價格未定	AVG
	はるかぜ戦隊 V フォース	春風戰隊 V FORCE	VING	價格未定	ACT
	同級生麻雀（仮称）	同級生麻雀	YUMEDIA	價格未定	TAB
	ぷるるん！シェイプ UP ガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900 日圓	ETC
	TECMO SUPER BOWL（仮称）	TECMO SUPER BOWL	TECMO	價格未定	SPT
	CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TOKINHOUSE	5800 日圓	ETC
	金田一少年の事件簿（仮称）	金田一少年事件簿	講談社	5800 日圓	AVG
	ハイパーラリー	HYPER RALLY	HI-BEST ONE	價格未定	RAC
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	BASTARD!! 虚ろなる神々の器	BASTARD!!	SETA	價格未定	RPG
	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800 日圓	FIG
	伝説のオウガバトル	皇家騎士團	ARTDINK	價格未定	SLG
	WING OVER	WING OVER	PACK IN VIDEO	價格未定	STG
冬季	MELT（仮称）	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	ありす	愛麗絲	GLAMS	5800 日圓	ETC
	ストリートファイター ZERO2	少年街霸 2	CAPCOM	價格未定	FIG
	バーチャパチスロ II	VIRTUAL 彈珠機 2	MAP JAPAN	價格未定	ETC
96 年	がんばれ森川君 2 号	加油森川君 2 號	SCE	價格未定	ETC
	いがらしみきおのスカイゴルケット	SKY CORRUGATED	JOLTAN	價格未定	ACT
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
	ゼロヨンチャンプ DOOZY-J（仮称）	ZERO 4 CHAMP PLUS（暫名）	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	惡魔城 X	KONAMI	價格未定	ACT
	APACHE アパッチ（仮称）	阿柏其 APACHE（暫名）	GUST	價格未定	STG
	火竜娘・柳判官・（男性版）	火龍娘・柳判官・（男性版）	GUST	價格未定	AVG
	プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場 3	SCE	價格未定	SLG
	ホームドクター（仮称）	家庭醫生（暫名）	SUCCESS	價格未定	ETC
	TEAM 47 GOMAN	TEAM 47 GOMAN	COCONUT JAPAN	價格未定	FIG
	天地無用！登校無用	天地無用！登校無用（暫名）	XING	價格未定	AVG
	STRIKERS 1945（仮称）	STRIKERS 1945（暫名）	彩京	價格未定	STG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC

ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	兵蜂夢幻~不可思議的小鐘大陸	KONAMI	價格未定	RPG
火竜娘-高悠環-(女性版)	火龍娘-高悠環-(女性版)	GUST	價格未定	AVG
ワールドスタジアム	WORLD STADIUM	NAMCO	價格未定	SPT
DYNAMITEKING	DYNAMITEKING	AICOM	價格未定	ACT
DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISIAL ARTIST OFFICE	5800 日圓	SLG
ファーストクイーンⅣ	FIRST QUEEN 4	吳SOFTWARE工房	價格未定	SLG
里見の謎(仮称)	里見之謎	SUNTECH JAPAN	5800 日圓	ETC
海腹川背・旬	海腹川背 旬	XING ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
PS版テニス	PS版網球	NAMCO	價格未定	S P T
名探偵スチールウッド(仮称)	名偵探STEEL WOOD	IDEA FACTORY	5800 日圓	AVG

發售日未定遊戲

ゲームの達人2	遊戲之達人2	SUN SOFT	8900 日圓	TAB
フェーダ・リメイク!~エンブレム・オブ・ジャスティス	FEDA REMAKE!正義之紋章	YANOMAN	價格未定	RPG
聖痕のジョカ	聖痕的祖卡	TAKARA	5800 日圓	RPG
LIPROS	LIPROS	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
井出洋介名人の真実戦麻雀	井出洋介名人新實戰麻雀	CAPCOM	4800 日圓	TAB
CRITICOM-ザ・クリティカルコンバット	CRITICOM	VIC 東海	5800 日圓	ACT
世界地図の読み方'96(仮称)	世界地圖閱讀法'96	SONY COMPUTER	價格未定	ETC
英語の鉄人センター	英語之鐵人中心	SCE	價格未定	ETC
必殺パチンコステーション	必殺彈珠機STATION	SUN SOFT	6800 日圓	TAB
蜃気楼回廊	海市蜃樓回廊	PLAY STAGE	5800 日圓	AVG
Jビューポイト	VIEW POINT	EA VICTOR	5800 日圓	STG
アローン・イン・ザ・ダーク2	鬼屋魅影2	EA VICTOR	5800 日圓	AVG
怪獣戦記	怪獸戰記	PRODUCE	價格未定	RPG
SUPER 301 S.Q.(仮称)	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
マッハGO GO GO!	賽車小英雄	TOMY	5800 日圓	RAC
レイ・トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800 日圓	RAC
ウイングコマンダーIII	WING COMMANDER III	EA VICTOR	7800 日圓	SLG
オーガリアン-亜人伝-	亞人傳	VISIAL ARTIST OFFICE	價格未定	RPG
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950 美國夢	SCE	價格未定	ETC
NOT TREASURE HUNTER	NOT TREASURE HUNTER	ACTIART	價格未定	AVG
キング・オブ・スタリオン(仮称)	KING OF STALLION	日本物產	6800 日圓	SPT
競艇伝説(仮称)	競艇傳說(暫名)	日本物產	5800 日圓	ETC
RPGツクール(仮称)	RPG製作室(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800 日圓	ACT
MAX RACER	SUPER RACER(暫名)	BD	價格未定	RAC
ハエ男のスターツアー(仮称)	烏蠅男之星空之旅(暫名)	BD	價格未定	RAC
THE 11TH HOUR~THE 7TH GUEST II	THE 11TH HOUR~THE 7TH GUEST II~	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
ダービースタリオンPS(仮称)	打啤大賽馬PS(暫名)	ASCII	價格未定	SLG
バトルオブ……?(仮称)	BATTLE OF…?(暫名)	BANPRESTO	價格未定	SLG
バーチャル リモコン(ヘリポートI)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
カボール・スクリーン	CAEALL SCREEN	SCE	價格未定	ETC
大地の子供達~マーセルヴァの杖~	大地之孩子們	MAXFIVE	價格未定	RPG
THE TOWER	THE TOWER	OPENBOOK	6800 日圓	SLG
FLY(仮称)	FLY(暫名)	MDB	價格未定	AVG
ソーラー・エクリプス(仮称)	SOLAR ECLIPSE(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	STG
3Dベースボール(仮称)	3D棒球(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SPG
レガシー・オブ・ケイン(仮称)	LEGACY OF KAIN(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	RPG
マジックカーベット	魔毯MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ZXE-D(ゼクシード)	ZXE-D	BANDAI	價格未定	ACT
ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
ARENAアリーナ(仮称)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
ビクトリーショット(仮称)	VICTORY SHOOT	VAP	6800 日圓	ACT
ルパン三世カリオストロの城(仮称)	雷朋三世之加利賀圖城(暫名)	ASMIK	價格未定	AVG
プロ指南ウルトラ麻雀 兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
ウルトラ万馬券	ULTRA萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
XS(仮称)	XS(暫名)	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
トンズラ君	頓斯拿君	SORASO	價格未定	ETC
ミッドランド~幻の王国(仮称)	MIDLAND~幻之王國(暫名)	未來SOFT	價格未定	RPG
シミュレーションズー(仮称)	模擬動物園	SOFTBANK	價格未定	SLG
アウトライブZERO	OUTLIVE ZERO	SUN SOFT	價格未定	ACT
真髄・碁仙人	真髓圍棋仙人	J・WING	價格未定	TAB
忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
さるかにハムぞう	猴子螃蟹火腿象	MEDIA WORKS	價格未定	PZG
機甲兵G-1(仮称)	機甲兵G-1	AKC講談社	價格未定	STG
NFLパワープレイ'96(仮称)	POWER PLAY	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
スポット(仮称)	SPOT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ユーリット	EURIT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ブラックバス(仮称)	BLACK BASS	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
ハイパー3Dピンボール	HYPER 3D PINBALL	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	TAB
ライアット スターズ	RAIANT STARS	HECT	價格未定	RPG
ストーン・ウォーカーズ	STONE WALKERS	SUN SOFT	價格未定	ACT
BOODLY BRIDE~いまどきのヴァンパイア~	BLOODY BRIDE	ATLUS	5800 日圓	SLG
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800 日圓	ACT
DEEP SEA ADVENTURE	深海大冒險	TAKARA	5800 日圓	AVG
シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800 日圓	AVG
TFX	TFX	IMAGEER	價格未定	SLG
パチンコ(仮称)	彈珠機(暫名)	KONAMI	價格未定	TAB
競馬育成シミュレーションゲーム(仮称)	模擬賽馬育成遊戲(暫名)	KONAMI	價格未定	SLG
ソウルエッジ	SOUL EDGE	NAMCO	價格未定	FIG
ツタンカーメンの遺言(仮称)	TSUTANCAMEN的遺言	VISIT	價格未定	AVG
ロックマン8	洛克人8	CAPCOM	價格未定	ACT
ブレスオブファイアIII	龍之戰士III	CAPCOM	價格未定	RPG
マーブルスーパーヒーローズ	MARVELL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
七星闘神ガイファード(仮称)	七星鬥神GUYFERD	CAPCOM	價格未定	ACT
スーパーパンコレクション	射波波	CAPCOM	價格未定	ACT
アーサーとアスタロトの謎魔界村	謎魔界村	CAPCOM	價格未定	PUZ
スターグラディエイター	星劍士	CAPCOM	價格未定	ACT
バイオハザード2(仮称)	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
ワース1092操兵伝	1092操兵傳	YUTAKA	價格未定	SLG
クルクルパニック(仮称)	團團轉危機	COOLKIDS	2800 日圓	AVG
リフレイン ラブ~あなたに逢いたい	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
サイキックフォース	PSYCHIC FORCE	TAITO	價格未定	FIG
レイストーム	RAYSTORM	TAITO	價格未定	STG
イエローブリックロード	黃磚路	ACCLAIM JAPAN	價格未定	AVG
イレブンス アワー	HE 11 HOUR~THE 7TH GUEST~	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG

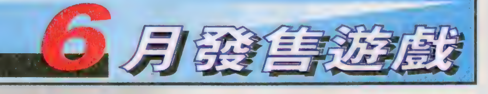
SATURN

4月發售遊戲

6日	ゲン ウォー THE GHEN WAR	THE GHEN WAR	VIRGIN INTERACTIVE	5800 日圓	SLG
	CUBIC GALLERY	CUBIC GALLERY	WE NET	5800 日圓	ETC
	THOR~精霊王紀伝~	THOR~精靈王紀傳~	SEGA	5800 日圓	ARPG
	ラピュラスパニック	美女危機	BMG VICTOR	5800 日圓	PUZ
	アイレムアーケードクラシックス	IREM ARCADE CLASSIC	IMAX	5800 日圓	ETC
	爆れつハンター	爆烈HUNTER	IMAX	8800 日圓	AVG
	野々村病院の人々(18禁)	野野村醫院的人們(18禁)	ELF	6800 日圓	AVG
	アイドル雀士スーチーパイII(18禁)	美少女雀士II(18禁)	JALECO	7800 日圓	ACT
	首領蜂	首領蜂	ALTUS	5800 日圓	STG
	真・女神転生デビルサマナー~悪魔全書	真・女神轉生-惡魔全書-	ALTUS	2900 日圓	ETC
	テトリス-S(仮称)	俄羅斯方塊S(暫名)	BPS	5800 日圓	PUZ
	ロックマンX3	洛克人X3	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	レボリューションX	REVOLUTION X	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	STG
4月	ジョニー・バズーカ(仮称)	JOHNNY BASCA	COCONUT JAPAN	價格未定	ACT

5月發售遊戲

10日	ときめき麻雀グラフィティ(18禁)	心跳麻雀GRAFFITI(18禁)	SONET	5800 日圓	TAB
17日	慶応遊撃隊活劇編	慶應遊擊隊活劇編	VICTORY ENTERTAINMENT	5800 日圓	ACT
	ライフスケイプ~生命40億年はるかな旅	無限生機	MEDIA QUEST	6800 日圓	ETC
	DEFCON 5	DEFCON5	MULTI SOFT	5800 日圓	STG
24日	フェーダ・リメイク!~エンブレム・オブ・ジャスティス	FEDA REMAKE!正義之紋章	YANOMAN	6300 日圓	RPG
	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァージオン)	HYPER REVERTHION	TECHNO SOFT	5800 日圓	STG
	メタルブラック	METAL BLACK	VING	5800 日圓	STG
	ソード&ソーサリー	SWORD AND SORCERY	MICRO CABIN	6800 日圓	RPG
	実戦パチンスロ必殺法!3	實戰彈珠機必勝法!3	SAMMY	價格未定	ETC
31日	ウィザードリーVI&VII~コンプリート~	巫術VI&VII完全版	DATA EAST	6800 日圓	TAB
	餓狼伝説3~遥かなる闘い~	餓狼傳說3	SNK	價格未定	FIG
	ソニックウイングススペシャル	SONIC WINGS SPECIAL	MEDIA QUEST	7800 日圓	STG
下旬	デス・スロットル隔絶都市からの脱出	DEATH THROTTLE逃出生天	MEDIA QUEST	5800 日圓	ACT
5月	ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説	龍珠Z偉大的龍珠傳說	BANDAI	5800 日圓	ETC
	囲碁	圍棋	ASCII	6800 日圓	TAB
	誕生S	誕生S	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
	SEGA AGES/宿題でタントアール	宿題方塊	SEGA	4800 日圓	PUZ



日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
7日	ダライアスII（仮称）	DARIUS外傳（暫名）	TAITO	價格未定	STG
	疾風魔法大作戦	疾風魔法大作戰	GAGA COMM.	5800日圓	ACT
14日	痛快！！スロット・シューティング	痛快！！SLOT SHOOTING	BMG VICTOR	5500日圓	STG
	犯行写真～縛られた少女たちが見たものは？～	行凶照片	IMAGINEER	6800日圓	AVG
28日	一発逆転ギャンブルキングへの道	一發逆轉 賭王之道	BMG VICTOR	5500日圓	TAB
	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	灣岸DEADHEAT+真實調校	PACK IN VIDEO	價格未定	RAC
中旬	ナイトストライカーS	NIGHT STRIKER S	VING	5800日圓	STG
下旬	課兄弟劇場第一巻麻雀篇	課兄弟劇場第一巻麻雀篇	YUMEDIA	5800日圓	TAB
	ルナ・シルバースター・ストーリー	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800日圓	RPG
	同級生～IF～	同級生～if～（暫名）	NEC INTERCHANNEL	7800日圓	SLG
	ワイプアウト	WIPEOUT	SOFTBANK	5800日圓	RAC
6月	上海GREAT MOMENTS	上海GREAT MOMENTS	SUN SOFT	6500日圓	ETC
	駿才-競馬データSTABLE-	駿才	NAXAT	8800日圓	SPT
	JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUN SOFT	5980日圓	RPG
	ピンボール グラフィティ	PINBALL GRAFFITI（暫名）	PACK IN VIDEO	6800日圓	RPG
	ライズ オブ ザ ロボット2	RISE OF ROBOT2	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SLG
	ビッグ一撃！パチスロ大攻略ユニバーサル・ミュージアム	獵集一擊！彈珠機攻略UNIVERSAL MUSEUM	AKC講談社	價格未定	TAB
	風水先生	風水先生	HAMLET	價格未定	SLG
	クロックワークス	CLOCKWORKS	德間書店	5800日圓	PZG
	TURF WIND'96～武豊サラブレッド育成ゲーム	武豐賽馬模擬遊戲	JALECO	價格未定	SLG
	月花霧幻談～TORICO	月花霧幻譚	SEGA	5800日圓	RPG
	SEGA AGES/スペースハリアー	SPACE BARRIER	SEGA	3800日圓	STG
	必殺！	必殺！	BANDAI VISIAL	5800日圓	SLG

7月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
5日	ラングリッサーIII	夢幻模擬戰III	NCS	5800日圓	SRPG
	GAME WARE2号	GAME WARE 2號	GENERAL ENTERTAINMENT	1980日圓	ETC
10日	フォンテッドカジノ（18禁）	HAUNTED CASINO	SOCIATOR代官山	價格未定	TAB
12日	ときめきメモリアル～FOREVER WITH YOU～	心跳回憶～FOREVER WITH YOU～	KONAMI	5800日圓	SLG
	ときめきメモリアル～FOREVER WITH YOU～スペシャル版	心跳回憶～FOREVER WITH YOU～特別版	KONAMI	價格未定	SLG
26日	グッドアイランド飯島愛	GOOD ISLAND飯島愛	INNER BRAIN	5000日圓	ETC
	新型くるりんPA!	爆彈方塊2	SKY THINK SYSTEM	4800日圓	PUZ
	時空探偵DD～幻のローレライ～	時空偵探DD～幻之LORELEI～	ASCII	6800日圓	AVG
7月	デスクリムゾン	DEATH CRIMSON	SANTOS	5800日圓	STG
	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96	莊遜與渣巴之入樽'96	BMG VICTOR	價格未定	SPT
	グレイテストナイン'96（仮称）	GREATEST NINE'96	SEGA	5800日圓	SPT
	徹萬カスタム	徹萬CUSTOM	NAXAT	4800日圓	TAB
	アクチャーサッカー	真實足球	NAXAT	5800日圓	SOC
	平和パチンコ総進撃	平和彈珠機總進擊	NAXAT	5800日圓	TAB
	東京立身出世伝	東京立身出世傳	NAXAT	5800日圓	ADV
	サターンボンバーマン	SATURN炸彈人	HUDSON	價格未定	ACT
	南の島にブタがいた	南島有隻豬	SCORA	5800日圓	ETC

8月以後發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
8月	開運！なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
	GRANDREAD	GRANDREAD	BANPREASTO	價格未定	ETC
	特捜機動隊ジェイスワット	特搜機動隊J.SWAT	BANPREASTO	價格未定	ACT
	卒業S（仮称）	卒業S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	SEGA AGES/アフターバーナー	AFTER BURNER	SEGA	3800日圓	STG
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	麻雀姉妹若草物語	麻雀四千金	NAXAT	5800日圓	TAB
9月	バスフィッシング（仮称）	BASS FISHING	NAXAT	5800日圓	SPT
5/10	サクラ大戦	櫻大戰	SEGA	價格未定	SLG
10月	GAME WARE 3号	GAME WARE 3號	GENERAL ENTERTAINMENT	1980日圓	ETC
11月	SEGA AGES/アウトラン	OUTRUN	SEGA	3800日圓	RAC
	土屋圭市和坂東正明 峠スーパーテクニックチャレンジ	土屋圭市荟爭奪 策波超技術冠軍	BPS	5800日圓	RAC
	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	廊下砌磚	SEGA	3800日圓	PUZ

96年發售預定遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
春季	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800日圓	AVG
	ダークセイバー	DARK SABER	CLIMAX	價格未定	ACT
	サイバードール	CYBER DOLL	IMAX	6800日圓	RPG
夏季	パズルボブル2X	泡泡龍2X	TAITO	價格未定	PUZ
	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	AQUAZONE FOR SEGA SATURN	AQUAZONE FOR SEGA SATURN	9003 INC.	5800日圓	AVG
	アルバートオデッセイ外伝-LEGEND OF ELDEAN	阿魯巴戰記外傳	SUNSOFT	6500日圓	RPG
	スーパーショット・ザ・ゴルフ	SUPER SHOT THE GOLF	VICTOR ENTERTAINMENT	6800日圓	SPT
	大運動会～序章（仮称）	大運動會序章（暫名）	INTREMAIN P	價格未定	SPT
	三国志リターンズ	三國志RETURNS	光榮	6800日圓	SLG
	エイリアン トリロジー	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ETC
	NIGHTRUTH（ナイトゥルース）	NIGHTRUTH	SONET	價格未定	ACT
	FIST	FIST	IMAGEER	價格未定	FIG
	エアーズアドベンチャー	AIRS ADVANTURE	GAME STUDIO	價格未定	AVG
	NiGHTS	NIGHTS	SAGA	價格未定	ACT
	マジカルドロップ2	MAGICAL DROPS 2	DATA EAST	價格未定	PUZ
	TECMO SUPER BOWL（仮称）	TECMO SUPER BOWL	TECMO	價格未定	SPT
	エネミー・ゼロ	ENEMY ZERO	WARP	價格未定	AVG
秋季	ストリートファイターZERO2	少年街霸2	CAPCOM	價格未定	FIG
	バーチャパチスロII	VIRTUAL彈珠機	MAP JAPAN	價格未定	ETC
冬季	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	TIZ～TOKYO INSECT ZOO～	TIZ～TOKYO ZOO～	GENERAL ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
96年	ゼロヨンチャンプDOOZY-J（仮称）	ZERO4CHAMP DOOZY-J（暫名）	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	コットン2	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
	STRIKERS 1945	STRIKERS 1945（暫名）	彩京	價格未定	STG
	心霊呪殺師 太郎丸（仮称）	心靈咒殺師太郎丸（暫名）	時代華納INTERACTIVE	價格未定	ACT
	マクロス（仮称）	超時空要塞（暫名）	BANDAI VISION	價格未定	STG
	スカルファング	SKULL FUNK	DATA EAST	價格未定	STG
	ポリスノーツ	POLICENAUTS	KONAMI	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
プレイボーイカラオケVOL1（仮称）（18禁）	PLAYBOY卡拉OK VOL1（暫名）（18禁）	VIC東海	5800日圓	ETC
プレイボーイカラオケVOL2（仮称）（18禁）	PLAYBOY卡拉OK VOL2（暫名）（18禁）	VIC東海	5800日圓	ETC
CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
井出洋介名人の真実戦麻雀	井出洋介名人新實戰麻雀	CAPCOM	4800日圓	TAB
コープス・キラー	喪屍殺手	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
天地を喰らうII～赤壁の戦	吞食天地II赤壁之戰	CAPCOM	5800日圓	ACT
出世麻雀大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800日圓	ETC
オーバードライビンDX	OVER DRIVIN'DX	EA VICTOR	5800日圓	RAC
ノバストーム	NOVA STROM	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
スラム ドラゴン	SLUM DRAGON	JALECO	5800日圓	ACT
AQUA WORLD海美物語	AQUA WORLD海美物語	MIZUKI	價格未定	AVG
ガーディアンフォース	GUARDION FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ファンタジーアース（仮称）	夢幻大地（暫名）	SEGA	價格未定	RPG
天外魔境外伝 第四の黙示録	天外魔境外傳第四默示錄	HUDSON	價格未定	RPG
ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SUPER 301 S.Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRAG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
V.R.麻雀	V.R.麻雀	日本物產	價格未定	ETC
重装機兵レイノス2（仮称）	重裝機兵LEYNOS 2（暫名）	NCS	價格未定	ACT
ダービースタリオン・サターン（仮称）	打吡大賽馬・SATURN（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
真髄・碁仙人（仮称）	真髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	價格未定	ETC
現代大戦略STRIKES（仮称）	現代大戰略STRIKES（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪（仮称）	怪物之王黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
3Dベースボール（仮称）	3D棒球（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	SPG
レガシー・オブ・ケイン（仮称）	LEGACY・OF・KAIN	BMG VICTOR	價格未定	PRG
マジックカーペット	魔毯MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
テラクレスタNEO	TERA CURESTA NEO	日本物產	價格未定	STG
スポット（仮称）	SPORT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
ファイティング バイパーズ	FIGHTING VIPERS	SEGA	價格未定	STG
電脳戦機バーチャロン	電腦戰機VIRTUAL ON	SEGA	價格未定	STG
エンジェル グラフィティ	ANGEL GRAFFITI	SOFT VISION	價格未定	SLG
サッカー（仮称）	足球（暫名）	SOFT VISION	價格未定	SPT
モンスターメーカー～ホーリーダガー～（仮称）	MONSTER MAKER～HOLY DAGGER（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
X-JAPAN 2（仮称）	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I（仮称）	追蹤H.Q. PLUS S.C.I	TAITO	價格未定	ACT
銀河英雄伝説	銀河英雄傳説	德間書店	價格未定	SLG
バディムス	VADIMS	SOFTBANK	價格未定	PUZ
シミュレーション ズー	模擬動物園	SOFTBANK	價格未定	SLG
忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
だいな・あいらん予告編	推磚島預告編	GAMEART	價格未定	PUZ
だいな・あいらん	推磚島	GAMEART	價格未定	PUZ
ダンジョン・マスター（仮称）	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
トゥーム・レイダース	TOUM RADARS	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	STG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂III斬紅郎無雙劍	SNK	價格未定	FIG

バーチャファイターキッズ	VIRTUA FIGHTER KIDS	SEGA	價格未定	FIG
TFX	TFX	IMAGEER	價格未定	SLG
ロックマン8	洛克人８	CAPCOM	價格未定	ACT
ロードラッシュ	ROAD RUSH	EA VICTOR	5800日圓	RAC
スーパーリアル麻雀PVI	SUPER REAL 麻雀 P VI	SETA	價格未定	TAB
伝説のオウガバトル	皇家騎士團	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
タクティクスオウガ	皇家騎士團2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVELL SUPER HEROES	CAPCOM	價格未定	FIG
サイバーボッツ	CYBERBOT	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
スーパーパンコレクイション	射波波	CAPCOM	價格未定	ACT
アーサーとアスタロトの謎魔界村	謎魔界村	CAPCOM	價格未定	PUZ
怪盗セイント・テール	怪盗 SAINT TAIL	TOMY	價格未定	ADV
キューブバトラー	CUBE BUTLER	IDGIT MEDIA LAB.	價格未定	ETC
ワールドヒーローズパーフェクト	WORLD HEROES PERFECT	SNK	價格未定	FIG
イエローブリックロード	黃磚路	ACCLAIM JAPAN	價格未定	AVG

超級任天堂

4月發售遊戲

26日	Jリーグエキサイトステージ'96	J聯賽 EXCITE STAGE 96	EPOCH社	7980日圓	SOC
	スーパー競艇2	SUPER 競艇2	日本物產	價格未定	SPT
	一発運転！競馬・競輪・競艇	一擊逆轉！賽車・賽車・賽艇	POW	9800日圓	ETC
	スーパートランプコレクション2	超級撲克 COLLECTION2	BOTTOM UP	8900日圓	TAB
	HEIWAパチンコワールド（仮称）	HEIWA彈珠機世界（暫名）	SHOW A SYSTEM	10800日圓	TAB
	JUMPIN' DERBY	JUMPIN' DERBY	NAXAT	9800日圓	SPT
	スーパーボンバーマン4	超級炸彈人4	HUDSON	價格未定	ACT
	トイ・ストーリー	反斗奇兵 TOY STORY	CAPCOM	7500日圓	ACT
	PARLOR! MINI!パチンコ実機シミュレーションゲーム	PARLOR! MINI!彈子機實機模擬遊戲	日本TELNET	4900日圓	TAB

5月發售遊戲

14日	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	火炎之紋章聖戰的族譜	任天堂	7500日圓	RPG
24日	トレジャーハンターG	寶物獵人G	SQUARE	7900日圓	RPG
	ごきんじょ冒険隊	鄰居冒險隊	PIONEER LCD	9980日圓	AVG
	鮫亀キャラデータ集天外編	鮫龜角色集天外編	HUDSON	2680日圓	ETC
	すーぱーぐっすんおよよ2	超級自殺仔2	BANPRESTO	7800日圓	PUZ
31日	ダークハーフ	DARK HALF	ENIX	8000日圓	RPG
	サウンド ノベルツクール	自製音樂小説	ASCII	價格未定	ETC
下旬	テーブルゲーム大集合！！将棋・麻雀・花札・トゥーサイド	桌上遊戲大集合！！	VARIE	8800日圓	TAB
	すぱぽーんDX	超級方塊DX	YUTAKA	8800日圓	PUZ
5月	スプリンガン・パワード	SPRINGUN POWERED	MAXAT	9800日圓	ACT
	フィッシング甲子園	FISHING 甲子園	KING RECORD	11800日圓	SPT

6月發售遊戲

1日	Jリーグ´96ドリームスタジアム	日本足球聯賽´96夢之球場	HUDSON	7980日圓	SPT
21日	アラビアンナイト~砂漠の精霊王~	阿拉伯騎士~砂漠之精靈王~	TAKARA	價格未定	RPG
28日	SDウルトラバトルウルトラ伝説（仮称）	SD ULTRA 大戰 ULTRA 傳説	BANDAI	3980日圓	ETC
	ぽいぽい忍者ワルード	忍者世界	BANDAI	3980日圓	ETC
6月	忍たま乱太郎・忍術学校パズル大会の段	忍者亂太郎忍術學校 PUZZLE 大會	CULTURE BRAIN	6980日圓	PUZ
	牧場物語	牧場牧語	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
	ベストショット プロゴルフ	BEST SHOOT 職業哥爾夫球	ASCII	12800日圓	SPT
	サラブレッド フリーダーIII	純種馬繁殖III	HECT	價格未定	SPT
	TRAVERS STARLIGHT & PRAIRIE	TRAVERSE STARLIGHT & PRAIRIE（暫名）	BANPRESTO	價格未定	SLG
	古田敦也のシミュレーションプロ野球2	古田敦也之模擬棒球2	HECT	價格未定	SPT
	西陣パチンコ物語2	西陣彈珠機物語2	KSS	價格未定	TAB
	レナスII-封印の使徒	古代機械之記憶II封印之使徒	ASMIK	11400日圓	RPG

7月發售遊戲

19日	ああっ女神さまっ史上最強の学園祭	我的女神 史上最強學園祭	KSS	10800日圓	AVG
26日	シムシティJr.（仮称）	SIM CITY Jr.（暫名）	IMAGINEER	價格未定	SLG
中旬	SDガンダムジェネレーション一年戦争記（仮称）	SD高達時代一年戰爭記	BANDAI	3980日圓	ETC
下旬	忍たま乱太郎スペシャル（仮称）	忍者亂太郎 SPECIAL	CULTURE BRAIN	7800日圓	ACT
7月	タワードリーム	TOWER DREAM	ASCII	9980日圓	TAB

96年發售預定遊戲

夏季	ピノキオ	木偶奇遇記	CAPCOM	價格未定	ACT
	海ぬし釣り	海岸垂釣	PACK IN VIDEO	價格未定	SPT
	必殺パチンコレクション4	必殺彈珠機大全4	SUN SOFT	9980日圓	TAB
	実況パワープロレスリング'96マックスボルテージ	實況POWER摔角'96MIX VOLTAGE	KONAMI	價格未定	SPT
	大貝獣物語II	大貝獸物語II	HUDSON	價格未定	RPG
	アースライトルナ・ストライク	EARTH LIGHT LUNA STRIKE	HUDSON	價格未定	ACT
	同級生2	同級生2	BANPREASTO	價格未定	AVG
	ドラゴンナイト4	龍騎士4	BANPREASTO	價格未定	SLG
	す~ぱ~なぞぷよ通ルルーの鉄腕繁盛期	超級謎之史萊姆方塊	COMPILE	價格未定	PUZ
	PARLOR! MINI2パチンコ実機シミュレーションゲーム	PARLOR! MINI2彈子機實機模擬遊戲	日本TELNET	4900日圓	TAB
	マジカルドロップ2	MAGICAL DROPS 2	DATA EAST	價格未定	PUZ
96年	ミニ4駆スタリオン（仮称）	迷你4驅（暫名）	ASCII	價格未定	RAC
	帝国創世記アレクサンダー伝説	帝國創世記亞歷山大傳説	VIRGIN INTERACTIVE	9800日圓	RPG
	モンスタニア	MONSTERINA	PACK IN VIDEO	價格未定	RPG

發售日未定遊戲

SDガンダムジェネレーショングリプス戦記（仮称）	SD高達時代古林匹斯戰記	BANDAI	3980日圓	ETC
SDウルトラバトルセブン伝説（仮称）	SD ULTRA 大戰七星俠傳説	BANDAI	3980日圓	ETC
ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
鎧神戦記ミレニアムソード（仮称）	鎧神戰記至福千年劍	MAGIFACT	價格未定	RPG
MASKマスク	變相怪傑	東寶	9800日圓	ACT
G.O.D~目覚めよと呼ぶ声が聞こえ~	GOD	IMAGINEER	價格未定	RPG
アルナムの牙~獣族十二神徒伝説	艾娜姆之牙~獸族十二神徒傳説~	RIGHT STUFF	11800日圓	RPG
赤ずきんチャチャ	紅頭巾查查	TOMY	價格未定	ACT
エナジーブレイカー	ENERGY BREAKER	TAITO	9980日圓	ACT
リングにかけろ	飛越擂台	NCS	11800日圓	SPT
スーパーファミリーゲレンデ	超級FAMILY滑雪練習場	NAMCO	8800日圓	SPT
空想科学世界ガリバーボーイ	空想科學世界 GALLIVER BOY	BANDAI	價格未定	ACT
フェリシア	法利西亞	TONKIN HOUSE	9900日圓	RPG
ストーンプロテクターズ	石頭保衛者	KEMCO	9800日圓	SLG
シェラザード伝説・ザ・プレリュード（仮称）	西拉撒都傳説（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	ARPG
ドナルドダックのマウイマラード（仮称）	唐老鴨的瑪域瑪拉度（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
ポカポンタス	POKAHONDAS（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
勾玉伝説	勾玉傳説	ENIX	價格未定	RPG
ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…	勇者鬥惡龍3	ENIX	價格未定	RPG
ウィザードリィ外伝4	巫術外傳4	ASCII	價格未定	RPG
大戦略エキスパートWWII	大戰略 EXPERT WWII	ASCII	價格未定	SLG
スーパーストリートファイターZERO	超級少年街霸	CAPCOM	價格未定	FIG
本家SANKYO FEVER実機シミュレーション3	正牌 SANKYO FEVER 實機模擬	BOSS COMM.	價格未定	ETC

NEO・GEO

4月發售遊戲

26日	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	龍虎之拳外傳（匣帶）	SNK	32000日圓	FIG

5月發售遊戲

3日	ビックトーナメントゴルフ	BIG TOURNAMENTGOLF (CD-ROM)	NUSUKA	7800日圓	SPT
5月	メタルスラッグ	METAL SLUG（匣帶）	NUSUKA	價格未定	STG
	ビックトーナメントゴルフ	IG TOURNAMENTGOLF（匣帶）	NUSUKA	29800日圓	SPT
	神凰拳	神凰拳（匣帶）	SAURUS	價格未定	FIG
	FUTSAL	FUTSAL（CD-ROM）	SAURUS	價格未定	STG
	NEOドリフトアウト	NEO DRIFT OUT（匣帶）	VISCO	價格未定	RAC
	NEOドリフトアウト	NEO DRIFT OUT（CD-ROM）	VISCO	價格未定	RAC
	マジカルドロップ2	MAGICAL DROPS2 (CD-ROM)	DATA EAST	價格未定	PUZ

6月發售遊戲

14日	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	龍虎之拳外傳（CD-ROM）	SNK	7800日圓	FIG
6月	神凰拳	神凰拳（CD-ROM）	SAURUS	價格未定	FIG
	メタルスラッグ	METAL SLUG（CD-ROM）	NUSUKA	價格未定	STG

7月發售遊戲

7月	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真説侍魂 武士道烈傳（CD-ROM）	SNK	價格未定	RPG
	超鉄ブリキンガー	超鐵 BREAKING CAR（匣帶）	SAURUS	價格未定	STG

8月發售遊戲

	超鉄ブリキンガー	超鐵 BREAKING CAR（CD-ROM）	SAURUS	價格未定	STG

96年發售預定遊戲

春季	ゴール！ゴール！ゴール！	GOAL！GOAL！GOAL！（匣帶）	VISCO	價格未定	SOC
	ゴール！ゴール！ゴール！	GOAL！GOAL！GOAL！（CD-ROM）	VISCO	價格未定	SOC
	パズル de ポン	PUZZLE de PON（匣帶）	VISCO	價格未定	PUZ
	パズル de ポン	PUZZLE de PON（CD-ROM）	VISCO	價格未定	PUZ
	オーバートップ	OVER TOP（匣帶）	SNK	價格未定	STG
	オーバートップ	OVER TOP（CD-ROM）	SNK	價格未定	STG
夏季	NEO MR. DO!	NEO MR.DO！（匣帶）	VISCO	價格未定	ACT
冬季	QP	QP（CD-ROM）	SUCCESS	價格未定	PUZ

發售日未定遊戲

格闘バレー（仮称）	格鬥排球（暫名）（CD-ROM）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SPT
ネオジオCDオリジナルRPG	NEO・GEO CD原創RPG（CD-ROM）	ADK	價格未定	RPG
NEOアクションゲーム（仮称）	NEO動作遊戲（暫名）（CD-ROM）	HUDSON	價格未定	ACT
FUTSAL（仮称）	FUTSAL（暫名）	SAURUS	價格未定	ACT
押し出しジントリック	按出來（匣帶）	ADK	價格未定	PUZ
NINJA MASTER'S～覇王忍法帳	霸王忍法帳（匣帶）	ADK	價格未定	FIG
NINJA MASTER'S～覇王忍法帳	霸王忍法帳（CD-ROM）	ADK	價格未定	FIG

3DO

4月發售遊戲

下旬	ブルーフォレスト物語～風の封印～	藍森林物語～風之封印～	RIGHT STUFF	7800日圓	RPG

5月發售遊戲

17日	DEFCON 5	DEFCON5	MULIT SOFT	5800日圓	STG

6月以後發售遊戲

6月	クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	5800日圓	PUZ
	井出洋介名人の真実戦麻雀	井出洋介名人新實戰麻雀	CAPCOM	4800日圓	TAB

96年發售預定遊戲

夏季	ドラゴン・ロア	DRAGON LORE	MULTISOFT	價格未定	AVG
96年	Dの食卓2	D之食卓2	WARP	8800日圓	AVG

發售日未定遊戲

ライズ オブ ロボット	RISE OF ROBOT	MULTISOFT	8800日圓	SLG
7人の達人	7個強人	SUCCESS	價格未定	AVG
ロックマンX3	洛克人X3	CAPCOM	5800日圓	ACT
テレビのツボ 迷プロデューサー伝説	電視壺 謎之監製傳說	阿拉丁工房	6800日圓	AVG
クレーファイターII	CLAY FIGHTER	INTER PLAY	價格未定	FIG
キッズTV	KIDS TV	STUDIO 3DO	價格未定	ETC
バトルスポーツ	戰鬥運動	STUDIO 3DO	價格未定	SPT
スターファイター3000	STAR FIGHTER 3000	STUDIO 3DO	價格未定	STG
横町4丁目おばけ屋敷	橫町4丁目鬼屋	WARP	4980日圓	AVG
ナオコとヒデ坊 算術の天才3	算術天才3	學漫	4900日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 漢字の天才2	漢字天才2	學漫	4900日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 漢字の天才3	漢字天才3	學漫	4900日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 国語の天才1	日語天才1	學漫	4900日圓	ETC
ハウスッキーパー（仮称）	HOUSE KEEPER（暫名）	HAMMING BIRD	價格未定	ACT
WATER WORLD	WATER WORLD 未來水世界	INTERPLAY	價格未定	ACT
RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	價格未定	STG

PC-FX

4月發售遊戲

26日	デアラングリッサーFX	夢幻模擬戰FX	NEC HE	7800日圓	SRPG
	スーパーパワーリーグFX	SUPER POWER LEAGUE FX	HUDSON	價格未定	SPG

5月發售遊戲

26日	VOICE PARADISE	VOICE PARADISE	NEC HE	7800日圓	AVG
31日	天地無用！魎皇鬼FX(仮称)	天地無用！魎皇鬼FX（暫名）	NEC INTERCHANNEL	價格未定	RPG
	お嬢様捜査網	美女搜查網	NEC HE	7800日圓	AVG

6月發售遊戲

14日	バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	BOUNDARY GATE 皇國之女兒	NEC HE	8800日圓	RPG
28日	虚空漂流ニルゲンツ	虛空漂流	NEC HE	價格未定	RPG
6月	同級生2	同級生2	NEC AVENUE	價格未定	AVG
	卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG

7月發售遊戲

26日	女神天国II	女神天國II	NEC HE	價格未定	RPG

96年發售預定遊戲

夏季	チップちゃんキーック！	晶片小子飛踢！	NEC HE	價格未定	ACT
	LAST IMPERIAL PRINCE（仮称）	帝國最後王子	NEC HE	價格未定	RPG
	ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	價格未定	ACT
	ファイアーウーマン纏組	FIREWOMAN 纏組	NEC HE	價格未定	SLG
	続・初恋物語 修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
	ファーランドストーリーFX	古大陸物語FX	NEC HE	價格未定	RPG
	BLUE BREAKER	BLUE BREAKER	NEC HE	價格未定	RPG

發售日未定遊戲

ドラゴンナイト4	龍騎士4	NEC AVENUE	價格未定	SLG
ペブルビーチ波濤（仮称）	波濤哥爾夫球（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
MASTERSはるかなるオーガスタ3（仮称）	MASTER 哥爾夫球3	NEC HE	價格未定	SPT
天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
きゃんきゃんバニーエクストラDX	CAN CAN BUNNY DX（暫名）	NEC HE	價格未定	AVG
負けるな魔剣道Z	不可輸的魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
みにまむなのにっく	變成最少（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
ANGLEQUE SPECIAL 2	ANGELQUE SPECIAL 2	NEC HE	價格未定	SLG
リトルキャッツ	LITTLE CAT	NEC HE	價格未定	ACT
となりのプリンセス	鄰家的公主	NEC HE	價格未定	RPG
超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	價格未定	STG

教主有嘢講：

由於最近有數位讀者的來信甚有影响力，引致其他讀者有極大的回應。有見及此，本教主決定開闢一個名為「無責任讀者擂台」的新地盤，給各位上台舌劍唇槍，辯論一番。而首次的題目就是「PLAYSTATION VS SATURN」，將會在本刊第24期中刊出，至於第25期的題目則是「2D格鬥GAME VS 3D格鬥GAME」，請各位湧躍來信！



閒話家常

致各位：

我家中有部世嘉五代，但知道已經氣數已盡，因為出咗部SATURN之後，SEGA公司只注重SATURN，世嘉就算出埋部32X都沒用。而唯一最好之作就是《餓狼 2》，因為有密碼可以令到對手連續技死，如ANDY出昇龍彈，對手未跌地時再出昇龍彈，至死方休，同埋四天王超必等等。

跟著我本來想賣咗部世嘉，話時話而家邊有人玩CHEAP機，（可能有小朋友囉！）NEO.GEO方面，初初我本來喜歡，但出咗《RB餓狼》我就覺得有D悶，因為今次大佬不是秦崇雷，而是傑斯，認真失敗，如果好像侍魂系統你話幾好，每個新作都有不同大佬。跟著SATURN又有新機，只售$21XX。而舊NGCD都要$2500，我就正想考慮買NG好，定買SS好？NG出CDZ後售$35XX，話時話使唔使咁貴，只係LOAD GAME快啲，又唔係32BIT，SNK同SEGA點合作呀，話時話覺得SNK喜歡認力叻，SEGA給版權SNK，但SNK就唔收，懶巴閉。

我在旺角XX鋪頭見過《拳皇96》試版，發覺畫面很差，雖然有侍魂隊出沒得很快，但見到畫面一格格，我想是70%成功吧（意思是製作方面）。無論怎好，希望SNK努力吧！

（教主按：你見過《拳皇96》？係真唔係呀？）

替SATURN平反！

各位讀者：

本人見於《GP》20期那位「十四年」（？）機齡的"幽元龍"的發言有點不經大腦，以下之言可以令讀者覺悟或反感，但本人亦一定要說清楚。首先，那位"幽"生說SS是靠名氣，這點本人絕對不讚同，如果讀者有留意發售榜（日本某大雜誌）就可以發現SS的《地通拿》敗給PS的《鐵拳》（兩者差不多同時發售），難到這就是靠名氣？（《地通拿》在街機的名氣是遠遠勝於《鐵拳》）。另外，「幽」生亦說：『你估你老豆識「世嘉」定識「玩站」？』。這句話有點白痴，本人問各位讀者，PS除印上PLAYSTATION外，還有甚麼字，難道SONY這個牌子不及SEGA嗎？本人亦想問吓「幽」生，你估你媽咪識「新力」定識「土星」呢？本人重新說清楚，SS不是靠名氣！談到機能問題，無錯，機能是很重要，但最重要是普及，任天堂公司在SFC、FC、GB上咁成功，原因是他知道這個原因，世上永遠都沒有一部最強的主機，而主機的壽命是六年以下（指受歡迎），所以就算機能怎樣強，不普及的話，莫講話埋尾戰，就連有無機玩都成問題，但普及的話，機能差少許都不會成問題，情形就如SFC一樣，當初超任亦沒有想到可以達到《FF VI》這地步。另外，讀碟度快3秒就是快3秒，如果話100局玩多2局的話，那麼SNK為何要出CDZ呢？WHY？本文亦不明（唔知講乜）「幽」生這句：「如果有機會將SS、PS同GAME同畫面拼埋逐粒比比，PS都在微少分別上比SS好些少。」本人想問各讀者，有幾多個買相同GAME（PS、SS）的目的是「逐粒逐比一比」，比一比亦有見於有些人毫無理性地話《VF 2》怎樣差、哪樣不好，唔該你地LOAD個《VF 1》玩一玩，再立即LOAD個《VF 2》，睇睇同一部主機，在一年的短短時間（因同機板亦要半年時間移植，如《鐵拳 2》，何妨街機《VF 2》是MODEL 2機板，不是ST-V呀！）有多少進步，《VF 2》在街機是極品、以SS毫無多邊形硬件的機能幫助下，有這樣成績以算是非常難得了。否則就去玩街機吧。

亦要讚「GP」是一本COPY 0%的遊戲雜誌，非常有親切感，不像一些授權雜誌。

PS有消息報道，AM2研的阿頭鈴木裕話，現時只用了SS的65%多邊形，現在研制一些新技術（如曲面技術），亦將會在《FIGHTING VIPERS》用上。

GARY（唔幅機嘅個）

各位編者好：

小弟名叫矛盾，是第二次FAX來的。因我看完今期第21號後，編者的語後，在指令魔人先生的文裡，發覺有點不對勁，因他說有人提醒他「SYSTEM 22 MODEL 2」的事時，是說另一雜誌的編者，但應該是我吧（我亦正奇怪為什麼冇登我封信出來）。

首先我不是寫雜誌專欄的，（雖然我都想，嘻！）我只是一個普通的讀者，而且可能我語氣激了一些，我因此SAY SORRY，因指令魔人先生是貴刊中我比較LIKE的編者。因他寫的GAME評比較公平，不會偏幫SS OR PS。所以再一次SAY SORRY。下次我再FAX來交換意見吧！BYE！

矛盾上

矛盾兄：

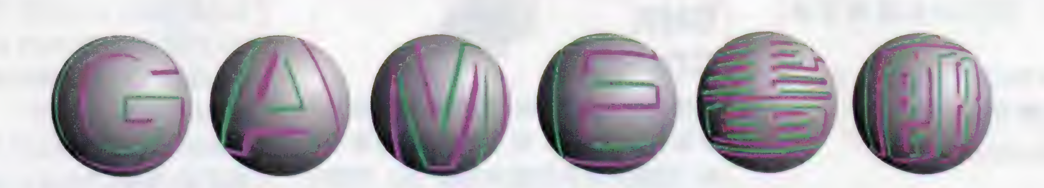
小弟在此借少少GAME你教教主嘅版位嚟回應一下你的FAX。（「較煮」！比個位我呀！聽唔聽到？）

矛盾兄，可能有少少誤會發生了。首先，小弟及WATER DRAGON也沒有收到你的第一封FAX或信（係咪寄失咗或者是……有鬼？），所以不大清楚你的第一封來信之內容，但我也說過我絕對接受批評，只要是合理的便沒問題！（無理取鬧當然……）所以你也不用太過在意甚麼，別介意！而我在21期編者話裏所講嘅事，係指另一本本地遊戲機雜誌裏面某專欄作者嘅文章，唔係指你嘅來信。

最後，多謝你的讚賞，我會繼續努力的了！

P. S.歡迎各位GAME界好友來信或FAX交換意見。

指令魔人（喂！交番個波比你！「較煮」！）



BY：珊珊





BY：小虎

遊戲   市場

讓 SNK CD機

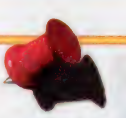
NEO GEO CD機九成新連八隻GAME:侍魂2、KOF 94、風雲默示錄、LAST RESORT、NEO GEO SP、痛快進行曲、怪獸2、超音翼2共$2600,或用SATURN交換。

樂聲牌3DO九成半新連26隻CD共$2500元,可用SATURN交換

徵原裝PLAYSTATION遊戲:街霸少年版$200、吞食天地II$300、鐵拳II$300、第四次機械人大戰S$200、D之食卓$200。NEO GEO原裝龍虎之拳3$300。

聯絡方法:71176336叫5000

請聲明買遊戲機留電必覆



SATURN GAME

VF REMIX $200,真人街霸 $200,DAYTONA $300,高達 $350。可以用LAYER SECTION,SLAM DUNK,J-LEAGUE足球,TWIN BEE交換。以上GAME可以講價。另徵山卡賽車。

聯絡方法:下午2時後電28953822鄺浩樂洽

EPSON STYLUS COLOR PRINTER

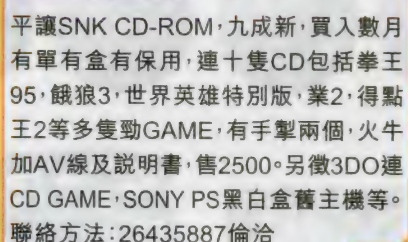
EPSON STYLUS COLOR PRINTER,美版110V,一年新,只用過數次,720DPI,原價4仟多元,九成九新,因本人不太懂電腦,得物無所用,忍痛割愛,希望要求高的用戶善用其長,現以兩仟元售,不要誤以為平野無好,請作比較,有意試機者傳呼71176332 A/C 64,註本人於4月6日至21日不在港,如欲購買請在上述日期之後聯絡我,多謝!

聲明

一.來信如不按刊登規則指示將不會受理

二.本刊保留刊登信件的一切權力

三.讀者所有買賣糾紛,一概與本刊無關

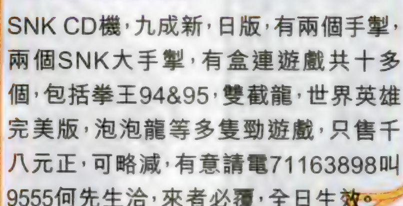


SNK CD-ROM

平讓SNK CD-ROM,九成新,買入數月有單有盒有保用,連十隻CD包括拳王95,餓狼3,世界英雄特別版,業2,得點王2等多隻勁GAME,有手掣兩個,火牛加AV線及說明書,售2500。另徵3DO連CD GAME,SONY PS黑白盒舊主機等。

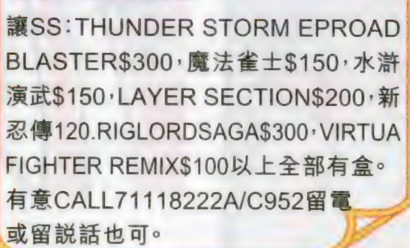
聯絡方法:26435887倫洽

晚上八時至十一時



SNK CD-ROM

SNK CD機,九成新,日版,有兩個手掣,兩個SNK大手掣,有盒連遊戲共十多個,包括拳王94&95,雙截龍,世界英雄完美版,泡泡龍等多隻勁遊戲,只售千八元正,可略減,有意請電71163898叫9555何先生洽,來者必覆,全日生效。



讓 SS GAME

讓SS:THUNDER STORM EPROAD BLASTER$300,魔法雀士$150,水滸演武$150,LAYER SECTION$200,新忍傳120.RIGLORDSAGA$300,VIRTUA FIGHTER REMIX$100以上全部有盒。

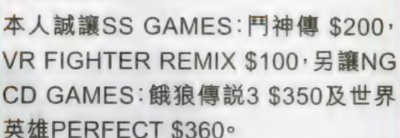
有意CALL71118222A/C952留電或留說話也可。



世嘉土星

世嘉土星(SATURN)遊戲:X-MEN$250,SEGA RALLY(世嘉山脈賽車)$240,以上遊戲全部九成九新。

聯絡方法:電27902129找阿輝

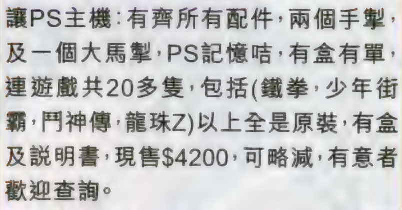


誠讓 SS GAMES

本人誠讓SS GAMES:鬥神傳 $200,VR FIGHTER REMIX $100,另讓NG CD GAMES:餓狼傳説3 $350及世界英雄PERFECT $360。

另徵SS GAME:(山卡KING THE SPIRITS)價電議。所有CD九成以上新。

聯絡方法:有意者可在1:30P.M.~10:00P.M.電28962959ALAN洽



讓 PS 主機

讓PS主機:有齊所有配件,兩個手掣,及一個大馬掣,PS記憶咭,有盒有單,連遊戲共20多隻,包括(鐵拳,少年街霸,鬥神傳,龍珠Z)以上全是原裝,有盒及説明書,現售$4200,可略減,有意者歡迎查詢。

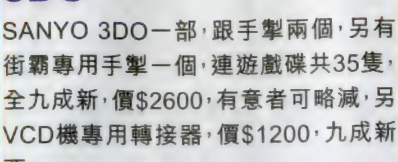
聯絡方法:晚上7:00後電:28656167志洽,如不在,請留電代覆。



誠讓 PS 主機

本人誠讓PS主機一部連兩個手掣,原廠AV線,一個火牛,一張記憶卡和兩個原裝遊戲鐵拳和龍珠,另有七隻勁GAME,買了約四個月:全套售約2500元,可略減。

聯絡方法:下午5:00-晚上10:00 28577882宋宇軒洽



SANYO 3DO

SANYO 3DO一部，跟手掣兩個，另有街霸專用手掣一個，連遊戲碟共35隻，全九成新，價$2600，有意者可略減，另VCD機專用轉接器，價$1200，九成新西。
聯絡方法：71128936CALL4138留話及說話(必覆)

SS GAMES

SATURN PANZER DRAGOON $300
SATURN RIGLORD SAGA $300全部九成新。
聯絡方法：晚上7時後電24783135阿基洽

誠讓 PLAY STATION

誠讓PLAY STATION主機連遊戲《雷電》、《龍珠》、《高達》、《RIDGE RACXER賽車》等四個原裝GAME和AV線給火牛。價$3800不二價
聯絡方法：電三越電器部電話25765222 EXT 289

世嘉 SATURN

世嘉SATURN，連兩個原裝手掣。遊戲包括《VIRTUA COP》(連兩枝原裝槍)、《STREET FIGHTER》(電影版)及《VIRTUA FIGHTER REMIX》。以上物品均是九成半新，主機更有保用。只售$2900，價可略減。
聯絡方法：晚上七至十時電：24424870陳先生洽

本人誠讓 SNK 機連帶

本人誠讓SNK機連帶。主要連火牛、AV線、大手掣及記憶咭。盒帶包括：(龍虎之拳1、2)、(餓狼1及特別版)、(卡洛夫復仇)，(越南1975)、(世界英雄2JET)、(侍魂)。不散賣，全售$2300；可略減。或用超任交換。
有意晚六後電：23280512何洽

SATURN 遊戲

「真.女神轉生」$200，「DARIUS外傳」$150，「GUNBIRD」$150，「SIMCITY」$170，「MYST」$150，「DAYTONA」$200，「VIRTUAL TENNIS」$270，「天地無用」$200，「SHINNING WISDOM」$130，「海底大戰爭」$150，「大戰略」$250
聯絡方法：電 71128936 CALL 3085留言賣遊戲及姓名電話

本人誠讓 SNK CD

本人誠讓SNK CD機全套。九成新，包兩個原裝手掣、AV線、火牛。有盒，有說明書，買入4個月，連遊戲10隻。勁GAME包括：拳王94、95、世界英雄完美版、風雲默示錄戰機AERO FIGHTERS2代、3代等多種遊戲，現在以$2600讓出。
聯絡方法：有意者可在晚上7:30至11:00電27012765阿傑洽。如本人不在請留聯絡電話方便回電。

讓 PS GAMES

本人讓PS GAMES《鬥神傳1》$250，《RIDGE RACER 1》$250齊資料，九成新，或以《A-TRAIN EVOLTION GLOBAL》交換。另徵PS《D之食卓》$300。
聯絡方法：27303539鄭洽
(7:00P.M.-10:00P.M.)

讓 PLAYSTATION

讓PS一部，主機、1隻原裝GAME(3×3 EYES)一個火牛、AV線、一張記憶咭、二個原裝手掣及十多隻熱門遊戲，全部九成新以上，只買了二個月，全部有盒，價3400。
聯絡方法：全日致電26520496 D.D洽

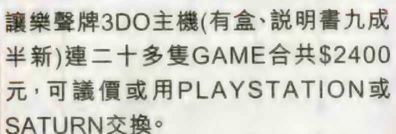
三洋 3DO

本人誠讓三洋3DO一部，連九隻碟，手掣兩個，變壓火牛一個。連VIDEO CD接駁器，可看VCD。全套2800元，可再略減。保證抵玩！
聯絡方法：27901656 夜7-11:30時有意者請電 家樂/家裕洽

PC-ENGINE

HU-CARD NO.35
桃太郎傳說II(要有齊料)
八成以上新$400-$500
原裝全新$700
聯絡方法：致電24798452葉姓(最好星期六、日)





誠讓 3DO

讓樂聲牌3DO主機(有盒、說明書九成半新)連二十多隻GAME合共$2400元，可議價或用PLAYSTATION或SATURN交換。
收購PLAYSTATION一部必須有盒及操作正常價$1500，另外如有PLAYSTATION GAME本人會再加錢。收NEO GEO CD：侍魂3$280、REAL BOUT$350。
聯絡方法：25718302彬仔洽
留電必覆

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」

讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」

讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」

讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場

服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。

服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)

要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一．必須以本表格填寫（影印本亦可）

二．必須填寫真實資料

三．來信必須連同身份証副本乙份

四．一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）

五．來信請寄:香港灣仔駱克道３３號中央廣場福利商業中心７樓;信封面請註明<遊戲跳蚤市場>

聲明

一．來信如不按規則指示將不會受理

二．本刊保留刊登信件的一切權力

三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：　　　　　　　　身份証號碼：

聯絡電話：　　　　　　聯絡地址：

誠徵／讓（請刪去不適用者）



聯絡方法：

電視遊戲信箱

最近，WATER DRAGON在埋頭埋腦，日以繼夜地玩那個「J-LEAGUE」的SLG——《J-LEAGUE創造職業球會》，發覺這遊戲難度極高，所以便請教了本刊作者之一的警察司機，之後才能把問題解決。其實這GAME十分耐玩，故此WATER DRAGON誠意各大SLG迷推介這遊戲。

比較SS，PS，3DO

編輯先生：

本人有下列問題向先生請教：

1.為何SS，PS，3DO同是32BIT機，但3DO機能差咁多？但我玩3DO的《S SF II X》時LOAD碟很快，也很流暢，而且幾乎100%移植，都唔係咁差啫！

2.PANASONIC公司出的M2是否3DO的擴展硬件，是否可接至FZ-10如果不是，是否至時的3DO已冇用？

3.本人的SS，PS，3DO全都寫明MADE IN JAPAN，是否全是日版？

4.如我有SS，PS，3DO再買NGCD是否很浪費？

5.PS是否會出新記憶咭，幾時？究竟我買唔買已出品的好？

6.SS將出的SNK GAME是否也要像《KOF 95》般加ROM咭才玩到？SS幾時出《WORLD HERO PERFECT》？是否完全移植？

7.SS的《山卡KING THE SPRITE》點先爆機，我見只得三條賽道，但與LEFT同RIGHT之下又分6個HEAT，是否要打晒？有乜秘技？

8.我打爆《KOF 95》後可用大佬，但熄機之後又冇得用，但又冇得用SAVE咭，是否每次都要打爆一次先可用大佬？

9.SS的《X-MEN》出豪鬼的秘技我試了很多次也失，是否只可在雙打用？一開始出現游標出現點移去SPIRAL，移到後需唔需要停一陣？

10.SS，PS會否出CAPCOM的《恐龍新世紀》OR《異形VS鐵血戰士》？CAPCOM有否考慮像NAMCO般出街機經典？

11.我覺得MD時代的射擊遊戲比很多次世代的射擊遊戲也不會差，而SS的《V GOAL》又比SFC的《實況足球 2》差，編輯先生你認為《V GOAL 96》比《實況足球 2》那個好呢？

最後想問遊戲誌的工作人員是否以前曾從事世嘉一族同超任一族的工作呢？多謝解答！

讀者某君

某君：

1.只從硬件上簡單的比較，3DO馬上就會敗陣。SS的CPU速度是28.7MHz，PS的CPU速度是31.5MHz，但3DO的CPU速度就只有12.5MHz……相信你也會明白為何3DO的校能會較差吧。

至於3DO的《SUPER SF II X》則只是中上而矣。

2.在最初時是的，但根據最近的消息，這想法可能已經被否決……

3.在法律上的意義是肯定的。

4.若果你只是買機而不玩GAME就很浪費，但切記一定要買CDZ。

5.未有此聽聞，反而在日本已經出了SS記憶咭的大容量版。

6.未必每個SNK GAME都會有。《WORLD HERO PERFECT》則未有推出的日期。

7.不錯，就是把所有賽道征服後才能爆機。

8.如果是SS版的話，是會將他們自動SAVE落機的。是否你的SS內藏SAVE RAM不夠位SAVE呢？

9.不用雙打，但秘技的輸入時間要快一些才可用。

10.CAPCOM暫時還未有這個決定。

11.對於閣下的第一個論點，WATER DRAGON覺得十分同意。至於《V GOAL96》和《實況足球2》，可謂各擅長。《V GOAL96》的球員動作的確十分出色，甚至可算是現今的最佳，但在控制方面則要玩者有較高的技術，所以一般覺得不及《實況2》。而《實況2》最出色的地方就是可以自由地安排陣和決定上前助攻的球員，而且玩法較為易上手，所以深得民心。

的確，本刊編輯J.J便是以前的「超任一族」和「世嘉一族」的主要成員。

「18禁」擁躉

WATER DRAGON：

1.請問SS會否出：《銀河少女警察2086》、《銀河公主傳説》、《足球小將》、《BOODY BRIDE今時今日的吸血殭屍》、《同級生2》、《龍騎士4》？

2.請問貴刊會否刊登SS《野野村》、SS《美少女戰士 II》、SS《行凶照片》、SS《同級生～IF～》、SS《夢幻模擬 III》、SS《CAN CAN BUNNY首映日》的攻略呢？如果會，會否在該GAME推出時立即刊登呢？因為我很愛這些GAMES。

3.請問貴刊所指的「18禁」遊戲的指標是GAME內的角色穿泳衣還是會露點？

4.請問除了麻雀GAMEE有18禁遊戲外，有什麼類型的遊戲(例如RPG、ACT、AVG、SLG)是18禁呢？請例出各GAME名。

5.請問SS《重裝甲少女組》怎樣才能SAVE？

6.請問SS《同級生～IF～》是否18禁？

THANK YOU！！祝銷量上升

大鼻B

大鼻B：

1.除了《龍騎士4》外，其他的GAME還未有在SATURN上推出的消息。

2.當然會，今期不是已有《CAN CAN BUNNY首映日》的攻略嗎？

3.應該是露兩點的。

4.嘩，「18禁」的遊戲那麼多，怎能全列出來？

5.按START後，會出現一個MENU，然後便可在內裡SAVE。

6.不是，只是「18歲以上推獎」的，很失望吧？

哪裏有《DQ VI》？

DEAR WATER DRAGON：

你好，本人第一次來信，希望你可以解答以下問題，THANK YOU！

1.本人是一個DQ迷，想買《DQ VI》原裝帶作收藏，但到處也找不到，請問哪裡可買到？價錢如何？

2.聽聞銅鑼灣中心的店舖有訂購GAME服務，可否訂購舊GAME？(如SFC的《DQI II》)而上述中心的地址在哪裡？乘地鐵可否到達？

3.有消息説《DQ III》會在SFC推出REMAKE版，如推出後，貴誌會否寫其攻略？

4.聽聞每逢推出DQ系列時，都有很多人排隊購買，(包括逃學學生)甚至引起社會問題，其他的名作如(FF)有否此情況？

5.貴誌可否撥出一頁來做一個舊名作的回顧？(如DQ或FF系列)。

祝銷路直升！！！

DQ迷上

DQ迷：

1.你大可以到銅鑼灣中心尋寶。

2.訂GAME服務是有的，但未

知能否訂到你要求的GAME。

3.應該是會的。

4.有，例如《FINAL FANTASY》系列便是，故此這兩隻大作便不會在平日推出，因恐怕太多學生因此而逃學。

5.這個已在考慮。

超平的PLAYSTAYION

致水龍先生：

本人已第六次寫信，但次次都石沉大海，希望今次不應會啦！

1.本人想買PS，請問何處最平？(價錢不超過$2400，送記憶卡及2隻GAMES，要有選擇)

2.請問PS何時出《拳皇95》、《侍魂3》及《RB餓狼》？如果不肯定，會否在6月前推出？

3.為何PS的《KOF 95》比SS慢推出、而《侍魂 3》及RB餓狼則比SS快推出？

4.PS會否出《龍虎外傳》、《真說侍魂》、《神凰拳》？會否在今年推出？

5.PS的《拳皇95》是否與SS一樣120%移植，LOAD碟同SS一樣快？

6.請問何處會高價收購舊機，舉三個？因為我家中的MD正在養蟻。

7.可否刊登《鐵拳 2》的隱藏人物的出招表？

8.請問你的甚麼抽獎是以怎樣抽簽方法來決定得獎者的獎品？

9.請問PS的轉線器何處有，價錢多少？因為我部電視是PAL線

10.為何PS很久都未出《魔域2》？

11.有沒有新PS機是PAL線專用？如有，價多少？

12.請問「打獅王」手掣是多少錢？

多謝你的回答，祝你步步問升！

遊戲誌 FANS 椎名．幹上

椎名．幹：

1.有，在日本的秋業原便隨街都可以找到。

2.《KOF 95》會在5月內推出，而其餘的則會在稍後推出。

3.因為SNK跟SEGA簽合約時《REAL BOUT餓狼傳說》還未出。

4.《龍虎外傳》應該會，但不會是今年內之事；而其餘兩隻則未必出。

5.絕對不會，反而PS不會像SS般用上金帶和CD-ROM，故此LOAD碟時間較長。

6.外間收MEGA DRIVE最多只是佰餘圓，我看你還是不要賣好了。

7.你可以找本刊第7期。

8.那是完全隨機的，所以亦十分公平。

9.轉線器有平有貴，通常仟多二仟圓已經合用，你可以在賣AV產品的地方找。

10.PS版的《VAMPIRE》才是剛剛推出的呢。

11.有，英國版的PS便是，但卻不能玩日版的GAME。

12.約在三佰餘元左右。

畫面橫移怎麼辦?

懊惱 GAME 你教主持人 WATER DRAGON 先生：

小弟已第二次來信了，(因第一封是石沉大海了)

我只因為買遊戲誌也是你所主持的電視遊戲信箱答題精彩有料及幽默，但頁數實在太少了，應該最少六頁才足夠，不是嗎？問題如下：

1.我買了SS版的「ACTION REPLAY 1.4C」版，但入面沒有他們公司的地址給我寄信去問他們怎樣將「ACTION REPLAY」駁在個人電腦上修改SAVE資料料，應是需要一條CABLE和一隻磁碟DRIVER的對嗎？你若知道的，請教我怎樣應用。若不懂的，就請給我我「ACTION REPLAY」的製造公司在英國的地址吧。在某期你們有介紹SS版「ACTION REPLAY」的，不過沒有登他的地址啊！

2.我用的東芝34吋國際電視有R.G.B.入的，但輸入SS的RG.B.或N.G的R.G.B.畫面就會有大約2吋的全面左移，用電視左左微調只可較右小許，為什麼會這樣，有方法補救嗎？

3.你認為背投影東芝61吋的畫面美麗嗎，上下的光度，50-60吋的有什麼好介紹？

4.《VF 2》是否真的已用了SS的2粒CPU？又用了2粒CPU的GAME，又有那一隻？

5.希望盡快回答所有問題。不要再石沉大海了。

祝遊戲誌和WATER DRAGON長命百歲。

施 SATURN 上

施 SATURN：

6頁？嘩！你會做死我咩？

還有，在下並不是「懊惱GAME理教的教主」，請勿攪錯！

1.抱歉，手頭上並沒有ACTION REPLAY的地址，若在下找到便再告之如何？

2.你可以找東芝的維修人員上門幫你維修妥當。

3.首先，WATER DRAGON並不是替任何電器牌子賣廣告。

不過，以東芝的背投來說，質素真的不錯，你大可以放心購買。另外，先鋒和新力的背投亦是一個好的選擇。

4.到目前為止仍是的。

填字遊戲?

編輯先生：

本人有幾個問題：希望解答：

1.PS背後的DC出力線是什麼線，有什麼作用？

2.PS除了S線外，還有哪一條輸出映像是好像S線的？

3.可否刊登《生化悍將》的全攻略？

4.《BIO HAZARD》用EASY來爆機是否沒有那條開啟衣櫃的□□？

5.在《鐵拳 2》中、我跟着本刊21期的秘技工場中的使用Q版的秘技，而我就使用不倒了。希望能解答。

6.PS會否出《肥瘦大盜》和《BIO HAZARD》的續集？

一個愛上《BIO HAZARD》的人上

愛上《BIO-HAZARD》的人：

1.是專為日本國內而設的RF(即天線)輸入，在香港是無用的，WATER DRAGON已經答了多次。

2.實在不明閣下的問題。

3.相信不會了，閣下自行努力吧！

4.想閣下是問可要拿「鎖匙」吧？答案是可以的。

5.今期中已有更正啟示了。

6.如果是《PUZZLE ACTION 3》就肯定不會了，至於《BIO HAZARD 2》已經準備推出。

WARP與SONY 關係破裂!?

WATER DRAGON：

本人有幾條問題請教你：

1.貴刊能否刊登PS版《魔域戰士》的出招表？因為《魔域1》和《魔域2》的某些招式出法有所不同。

2.NAMCO會否推出《鐵拳3》？

3.在遊戲誌21期中說及WARP會加入SS出GAME，這樣會否減少在PS上推出的遊戲？

4.M2推出後，SNK和BANDAI等會不會在3DO中出GAME？而HUDSON會不會加入PS？

5.PS中有沒有一些較為好的SLG以及RPG？

6.貴刊可否攻略《三國志英傑傳》和《Q版賽車》？

祝貴刊銷量直線上升

忠實讀者 KEN 上

KEN：

1.今期已經製作了。

2.理論上是會的。

3.PS版《E 0》已經被WARP列入無限期押後……WATER DRAGON認為WARP已經和SONY已經拆檔了。

4.這些全是未來的事情，故此未有消息。

5.SLG是《A IV》，而RPG則是《幻想水滸傳》或《BEYOND THE BEYOND》。

6.暫時還在考慮中。

《M.S.H》終於推出

WATER DRAGON先生：

小弟有幾個問題困擾我多時，希望先生你能一一幫我解決。

1.聽聞PS會減價至24800日元兼送多個手掣及記憶咭，香港會不會同時減價，會新價格的主機又會在何時推出呢？(必答)

2.請問PS GAME《足球小將J》何時推出？

3)請問SS以後會不會有NBA GAME？有又是那隻GAME？

4)請問《MARVEL SUPER HEROS》會移植在哪部機上呢？

多謝回答小弟的問題，祝貴刊愈來愈多讀者

傑上

傑：

1.據知香港的PS主機已經有減價的現像，大約是2500元左右。

2.《足球小將 J》會在5月3日推出。

3.有，那是《莊遜與渣巴之入樽96》，會前7月推出。

4.《MARVEL SUPER HEROS》會移植在PS或SS上。

美版《VIRTUA STRIKER》

編輯先生：

1.本人從GAME PLAYERS第20期中得知，SEGA《VIRTUA STRIKER》立體足球會在美國12月左右中推出SATRN美版，而這GAME在當地出售時，在本港又能否買到呢？因為本人實在太喜歡這GAME了。而日本方面又會何時將這GAME仟SATURN上推出呢？

2.現在SEGA發展了「MODEL 3」底板，而用這底板所推出的遊戲，又會否移植到SATURN上，以SATURN現時的的功能，又能否推出這些遊戲呢？

祝貴刊銷路捷捷上升

SEGA迷上

SEGA迷：

1.應該是可以買到的，你不必擔心。

2.SEGA應該會加入輔助處理器去強化SATURN。

只得半封的信

編輯大人：

你好！貴刊一直是小弟的精神食糧，當 ...RES、赤目黑龍、PU YU神更是當年某大老大哥動畫書的編輯，現在看回真是百感交集。廢話小說請教WATER DRAGON一些問題：

1.聽聞SS出PS那一種軟盤(即是有波棍和腳掣)是嗎？

2.《VAMPIRE HUNTER》和《X-MEN》如買其一，應選那一隻？

3.SS是否出《VF 3》？那應SS會否利用MOVIE CARD還是其出來呢？

4.以前曾聽你們説SS的開發人員利用新OS來開發GAME請問現在的GAME是否全部也是用3新的OS嗎？

5.SS的MOVIE CARD即是VCD CARD嗎？

6.小弟覺得SS漸漸取回攻勢。對此請問有何見解。

7.小弟曾於農曆新年間，(即是最冷那幾天，而且在屯門)玩SS的STREET FIGHTER2，2揪1時……(WATER DRAGON按：本信到此為止)

神秘人？：

大哥，你是否在寄信時入少了一張紙呢？請你再過這封的下集來。(PUYU神按：小弟以前並不「當年某大老大哥動畫書」的成員)

1.由於SEGA已經著手設計ANALOG手掣，所以是有可能的。

2.WATER DRAGON會喜歡《VAMPIRE HUNTER》多一點。

3.當然會，但未必會用MOVIE CARD來加強功能，可能是用類似「32 X」的方法去強化。

4.未必是，但相信遲早都會用。

5.對了，MOVIE CARD即是VCD CARD。

6.由於問題被中斷，所以恕難答……

PS勁GAME幾時出?

編輯先生：

本人是第一次來信，有幾條問題想請教編輯你：

1.PS的《侍魂3》，《REAL BOUT餓狼》，《KOF 95》和《X-MEN》等勁GAME在96年內幾時發行？本人已熱切期待。

2.《STREET FIGHTER ZERO 2》代會否移植落PS？如果會在，在何時？

3.SEGA SATURN的《魔域戰士 2》，有沒有隱藏人物？還有，可否製作一個《魔域2》的出招表？(可放在CD盒內那種)

4.編輯，你話PS，SATURN那二部機會流行多少年？

5.PS的《豪血寺2》的黑子是怎樣使用？

祝「遊戲誌」業務蒸蒸日上，達到世界第一！

一個期待著PS勁GAME快些出的人

飛龍上

飛龍：

1.《KOF 95》將在5月中發售。

2.當然會，本刊在第19期早已公布。

3.《VAMPLE HUNTER》的出招表已經登了在「真、打獲甘」。

4.在1998年前應該還會流行。

5.請寄信往「秘技貨倉」問。

HI-SATURN有沒有行貨?

DEAR WATER DRAGON：

你好！本人有以下問題請教：

1.貴刊在第十八期中介紹的PS遊戲《SIDEWINER》裡，若以TYPE A以及TYPE E的按鍵排列，它們的口鍵分別有何作用？在甚麼情況下才能使用此鍵？

2.PS的光線槍可不可以用於投影電視上？

3.在哪裡可以買到V-SATURN？

4.現時市面上的V-SATURN是行貨還是水貨？HI-SATURN又如何？

祝工作愉快！

讀者A.L.上

A.L.：

1.在TYPE A時是轉換目標，TYPE E是放出鋁片引開敵機的導彈。

2.背投應沒有問題的，但正投則不可能了。

3.可在好景商場找找。

4.V-SATURN當然是水貨，而HI-SATURN亦都是一樣。

SS的好SLG和AVG

編輯先生：

本人是第一次來信，希望閣下能回答以下問題：

1.我的同學説SS有翻版碟和密碼碟，請問是不是真的？

2.SS有甚麼SLG和AVG GAME好玩。

3.3DO的《美少女夢工場2》有沒有秘技。

4.在未來N64會出碟機，那麼盒帶GAME是否也有碟的。

5.電腦GAME的海報可以在那裡買到。

祝急人工

讀者VINCENT

VINCENT：

1.是有的，但WATER DRAGON真的不希望你玩翻版，這是對那班原創人很不公平的，而且SS的正版GAME亦算便宜。

2.SLG有光榮一系列的作品如《三國誌》、《大航空時代》和SEGA的《大戰略》列等，至於AVG則有《D之食集》、《真説・夢見館》、《七間秘館》及在6月推出的《月花霧幻譚～TORICO～》都是一等一的好GAME。

3.你應該寄信往「秘技貨倉」問。

4.N64的碟機看來是用作SAVE資料，或是大容量遊戲之用，暫時還未清楚。

5.可以在旺角一帶找一找。

STREET FAXER

文：FUKUDA

PS／SQUARE推出原創3D格鬥遊戲

◆真是不得了！一直以來出開RPG與SLG的大廠SQUARE，居然興起走去出隻名叫《TOBAL NO.1》(暫稱) 的3D多邊形格鬥遊戲，更誇張的是人物設定竟然是由《龍珠》作者鳥山明擔任，難道SQUARE想自己出一隻《龍珠》版嘅《VF》？單看有些像「悟飯」、「柴子」及「斯路第2形態」等角色，各位就可以略知一二啦。若果有進一步消息，筆者定會第一時間為大家報道。

◆TAITO最近的聲勢可算是強勁非常，繼數隻新作在AOU備受好評，她又再宣布在PS上推出剛見街的《PSYCHIC FORCE》(發售日未定)，並加上10年前的LD GAME《時空少女與忍者疾風》(6月28日)、驚慄AVG《東京SHADOW》(夏季預定)、全POLYGON的「鍊車」遊戲《RAY TRACER》(未定) 及超勁STG《RAY STORM》(未定)。唔知《RAY STORM》會唔會出SS版呢？

◆上兩期講開CAPCOM所搞的小動作，勢估唔到在PLAYSTATION EXPO'96舉行那段期間，她在3月27日舉行了一個記者招待會 (和SEGA同日)，正式向各界公布了在96年下半年的攻勢，其中包括了同樣會在PS與SS上推出的《少年街霸2》、《MARVEL SUPER HEROES》、《ROCKMAN 8》、《ROCKMAN X4》、《射波波》及《謎魔界村》；再加上PS專用的《龍之戰士3》、《星戰士STAR GLADIATOR》和備受好評的《BIO HAZARD 2》，看來只有《異度裝甲CYBERBOTS》一隻專用遊戲的SS真的要諗諗計仔喇。

◆OH，NO！筆者熱切期待的《足球小將J GET IN THE TOMORROW》竟然又再延期，現在暫定於5月3日推出，希望今次唔會再係流料啦。

◆PS又有新跑馬GAME？原來是由RIGHT STUFF所開發的《JOCKEY ZERO》，玩法主要是由玩者訓練馬匹，並親自策騎出戰贏取賽事；6月發售預定，價格未定。

◆喜歡玩《D之食桌》這類恐怖冒險遊戲的朋友要注意了，9月有IDEA FACTORY的新作《厄痛～詛咒的遊戲》，售價5800日圓。

◆今年夏天將會有一隻由OZ CLUB推出的賽車GAME《F1GP日本的挑戰》，玩者的目的是要替參賽隊伍「童夢」開發出一架超強的F1賽車，以足以克服天氣溫度等各種客觀因素的配備，打破由已故天才車手冼拿在鈴鹿賽車場的紀錄時間；價格未定。

◆SNK嘅兩大名作《KOF'95》與《侍魂3》的PS版已經決定了發售日，分別是在5月3日與6月28日，想買第一手嘅話就儲定錢啦。

◆彩京嗰隻街機射擊名作《STRIKERS 1945》現已決定於7月中旬推出，和上次《GUNBIRD》一樣由ATLUS發行，售價5800日圓。順帶一提，SS版將會較早推出，6月下旬預定。

◆曾經在超任出過好幾隻GAME嘅VAP，將會在PS推出兩隻新遊戲，分別是在8月推出的《王宮之秘寶TENSION》(暫稱)，一隻主角在7個迷宮內冒險的ARPG；另一隻是9月的《PINBALL FANTASIES DELUXE》，顧名思義這是一隻波子機遊戲，兩隻售價都是5800日圓。

◆曾經一度是當紅偶像的「超級遊戲迷」千葉麗子，在4月9日代表遊戲開發公司GLAMS，正式向外界宣布由她做監製嘅新AVG《愛麗斯IN CYBERLAND》，將會在今年12月左右發售。本故事是以近未來的東京做舞台，玩者將要控制3名14歲的少女，把各式各樣的事情全部破解；價格未定。

◆KONAMI將會在6月28日在PS上推出的奧運GAME《HYPER OLYMPIC IN ATLANTA》的同時，有一個專用手掣會同步推出，名稱是「HYPER STICK」，售價4500日圓。與以往紅白機時代一樣，這個專用手掣的作用，是為了避免因過分連打按鈕而造成對手掣的嚴重損害，有興趣買此GAME者就絕對不能錯過。

SS／《SONIC》原班人馬新作《NiGHTS》火速登場

◆相信眾世嘉擁躉自MD沒落後，一直都會期待着SEGA會在SS上推出像《超音鼠》、《夢幻之星》與《SHINING FORCE》等系列的續篇。現在有一個好消息告訴大家，就是世嘉《超音鼠》的幕後班底，在上次《SONIC & KNUCKLES》的2年後，將會暫定於今年暑假推出一隻全新的動作GAME《NiGHTS》。由於幕後相同的關係，故此從《NiGHTS》目前官方所公布的圖片中，可以看到很重《SONIC》的影子；再加上SS在《VF2》中顯示處理多邊形的能力，讀者們便能輕易想像到「一隻3D版的超音鼠」的畫面是如何震憾的。有人問究竟《NiGHTS》會喺幾月出，筆者認為SEGA會先看清目前形勢，PS在7、8月的新作發售日而決定，因此無謂太過緊張，到時至算啦。

◆上期本刊的PS EXPO專輯已向大家報道過WARP原定在PS的重點作《ENEMY ZERO》已經轉軚過檔了SS，相信各位亦多多少少收到點料。這次真的不得不服WARP的飯野賢治，雖然他們那隻賺到笑的《D之食桌》為公司賺到唔少錢，可是他們夠POP去挑戰SONY嘅政策，這亦值得一讚，起碼在這個那麼現實的社會裏，還有人夠膽去挑戰強權，好嘢！說回《EO》這隻GAME，真是有點兒嚇人，竟然以6800日圓的售價作3CD的形式推出，看來超值得很。還有，從WARP的公布中《EO》單是OPENING使用去了一張CD，看來這隻《異形》風很重的遊戲絕對不能看輕的哩。

◆超任超人氣作《皇家騎士團》兩集一直受到業界與大眾的歡迎，現在SS玩家有福了，因為RIVERHILLSOFT將會從QUEST手中移植這兩隻遊戲到SS。究竟今次SS版和超任版有何不同呢？據了解原來SS版最基本限度追加了聲音、BGM的改良、其他細微部分的升級，以及改善了讀者對超任版最感到可恨的地圖畫面中不能儲存這幾項。當然，不可或缺的便是新增訂的SS版原創／隱藏版面了。忘了一點，PS版都會出《皇家》的第一集《傳說之OGRE BATTLE》，不過是由以出SLG著名的ARTDINK (《A-TRAIN》系列、《魚樂無窮》、《CARNAGE HEART》與就出嘅《太陽的尾巴》等) 推出的。

◆筆者在上個禮拜五 (19/4) 逛過「好勁」商場，發現了一件幾搞嘢嘅事。事緣本人在某店看到其老闆正在向客仔推銷SS新廉價版主機，就在這時看見他忽然按OPEN掣把入碟的蓋子打開，然後用手指把正在運轉中的原裝碟弄停……相信各位聰明的讀者都應該知道，這名東主是在教客仔「如何去玩反蛋碟」。不過，唔知係咪天意弄人，這時竟然出現了HOLD機事故，弄到場面非常尷尬。話咗啦，玩甚麼反蛋碟，講真，原裝也不是賣得很貴，只要有點耐性等等便會有意外收獲。例如出名玩賤價的荃灣★☆最新地底價：《SHINING WISDOM》$90、《CLOCKWORK KINGHT》上下卷各$100、《DAYTONA USA》$180、《RIGLORD SAGA》$100，《KOF'95》$400、《FLASH SEGASATURN》$50，就連POWER MEMORY都只係賣$290，還有SS白機賣$1700，你仲有乜嘢好講？

◆5月SS將會推出兩隻養眼嘅十八禁麻雀遊戲，分別是在3日推出的SONET COMPUTER ENTERTAINMENT的《心跳麻雀GRAFFETI～年輕的天使們》，售價5800日圓；而在17日則有SETA的《SUPER REAL麻雀P VI》，售價8800日圓。

◆各位《灣岸》FANS豎起耳仔留意喇！PACK IN VIDEO將會在7月26日推出《灣岸DEADHEAT+REAL ARRANGE》，單看標題就知道是UPGRADE版。這隻GAME比起上集所改進的地方，當然是將10個陪你一起賽車的美女，換上五個名氣更高、外貌更美、身材更正的人氣性感偶像，其中包括松田千奈及井上麻美等，售價未定。

◆近排SS氣勢咁勁，水貨自然好多，不過，最近就有人報告話見到假嘅原廠保用證，欺騙有心買行貨嘅機迷。據講，嗰啲冒牌保用證都做得幾像真，一時間好難分辨到，我問過香港總代理王氏港建，佢哋話曾經有人攞過啲用假保用證嘅機上去俾佢哋修理，這當然不會受理。王氏港建嘅發言人表示，其實真假保用證係有些少分別嘅——紙質上真保用證係用啞面紙印製，紙質比較粗，假嘅就用咗光面紙，紙質較光滑。當然王氏港建亦立即尋求對應方法，佢哋正考慮印製一批新的保用證，上面除咗有王氏港建嘅印鑑外，仲考慮加上一個特殊標貼，以免容易被翻版。不過，在此之前，大家想買機嘅話，都係去啲信譽可靠嘅舖頭好啲嘞。

◆除咗保用證之外，白機SS本身其實都有啲值得大家注意嘅嘢。因為，白機最初出嗰一批機係喺日本製造嘅，不過最近就開始出現啲馬來西亞製造嘅白機，而據一啲機舖老闆講，原來有啲水貨白機喺拆俾舖頭嘅時候，已經係日、馬混合，所以同一間舖頭就可能同時出現日、馬版機。當然，我唔係話馬來西亞做嘅機唔好，我只係想提醒嗰啲「崇日主義者」買機要趁手而已。

◆有睇開本刊嘅讀者，一定知道本刊編輯部嗰餅《KOF95》曾經壞過又忽然間好翻嘅事，我哋亦曾經收到過一啲讀者話遇同樣現象嘅報告，佢哋都想知道如果餅帶真係喺正常操作下無原無故地壞咗，到底有冇得換。我哋就嘅件事問過有批《KOF95》出去嘅王氏港建，佢哋冇正面否認有嗰種現象，換帶方面，佢哋話因為有水貨嘅關係，佢哋係唔會直接替顧客換貨嘅，不過如果個客買嗰餅係行貨嘅話，係可以攞返去舖頭換，舖頭會攞餅壞帶去同行換，舖頭唔會有損失，應該肯同你換。當然，買咗水貨嘅話只有大喊三聲了。

SFC／ENIX超任的最後強勢

◆在次世代鬥得火紅火綠之際，ENIX今時今日仲肯同超任出GAME，唔係話求其出就算嗰隻，而係大堆頭大製作，一隻在7月發售預定的48M大容量，名叫《STAR OCEAN》的RPG。齋看畫面就知道係辣嘢，單以畫面來說，48M的容量能夠做到《TALES OF PHANTASIA》與《聖劍傳說3》這種質素就知道一定唔會係流嘢，絕對期待。

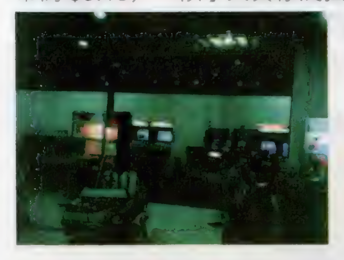
街頭GAME霸王

文：ZAC

HELLO，各位好。唔知大家喺復活節放假「復活」之後生活好嗎？有冇去操機？

泰國乜都有？

喺上期書製作進行中嘅時候，小弟走咗去泰國旅遊，諗住搵吓M.BISON（日版VEGA）傾吓啲軍火買賣，又或者搵吓泰王SAGAT切磋一下。點知，去到嗰邊完全冇佢哋兩人嘅消息。幾經辛苦，小弟終於喺堤雅搵到佢哋（小弟旅程中唯一見到嘅機舖）！間嘢叫「遊戲世界」，機款唔太新亦唔太舊，有《孖寶SUPER HEROES》、《真是暈》、《臥床傳說SPECIAL》、《KOF95》、《COOL RIDERS》、《孖叉COP》、《SUPER SLASHKICKS 2》、《雷氏兄弟之雷龍》、《SUPER STREET FIGHTER II》等等。不過，嗰邊啲人就唔係太鍾意打機咁款，個場十分冷清。價錢方面，普通機款收5匹（港幣約$1.56），新機或賽車機如《孖叉COP》、《COOL RIDERS》收10匹（港幣約$3.13），似乎又真係幾抵。





SNK同樂日！

SNK香港代理喺4月20日於新世界中心舉行咗一個同樂日。出書之日已係歷史，但執筆之時仲未發生。希望有戰友可以喺截稿前出到個特報啦。

據知，今次發報會仲有個《龍虎3》比賽，我哋籐堂香澄應援團就一定心郁郁想參加啦。唔知個結果會係點？（編按：結果？你攞晒威啦！）

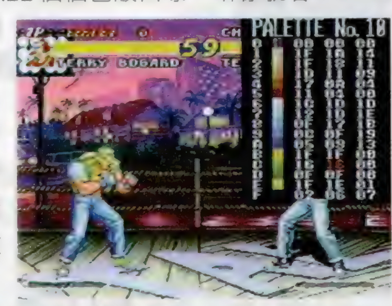
一起與小小春尋開心去

或者大家都知喊《STREET FIGHTER CO2》，入面小春（春麗）係可以着番舊作套衫（詳情睇本期秘技）。雖然舊衫小春雙腿仍然咁壯健，但係總好過ZERO版個套「三間嘢」吖！但係又好奇怪，用緊舊衫小春時，好多圍觀者都唔知小春換咗衫……其實兩套衫都唔係咁似吖！如果用舊衫小春爆機嘅話，個ENDING除咗小春着舊衫演出之外，係冇分別嘅。不過，編輯部戰隊就覺得舊衫小春好啲嘞。



死都要講《REAL BOUT》

《REAL BOUT餓狼傳說》都出咗好耐，出面大多數都變咗SHORT CUT版（西環「是尾飛路」「堅恩」未變，嗰度仲有《孖叉FIGHTER REMIX》玩。但係今期點都要講吓，因為如今我哋玩SHORT CUT版唔係為RANKING（用SHORT CUT機要成為HOLY FIGHTER太容易嘞），而係為咗校色！假如用肌膚色衫嘅不知火舞及肌膚上衣嘅BLUE MARY，又或者用黑色剪影嘅TERRY，結果就令到好多人圍觀！補充一啲嘢啦，一定要「FIGHT」咗之後先好CALL個個色版出嚟，唔係就會HANG機。而色版上面，上段顏色係肌膚色（由淺至深順序排落嚟），最下面嘅一兩行係黑白。較肌膚色衫就只需將肌膚色嗰啲數字照搬落去衫嗰啲色度，較黑色剪影就只需將所有數字較至00就OK。



唔見一排 面目全非

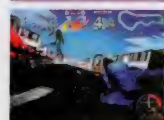
搵完M.BISON同泰王，返到香港，就同阿J.J去巡吓機舖。今次目的地就係「洪磡」區。冇去「洪磡」一排，實在令我哋兩人十分驚訝。我哋去開嘅機舖如今竟然賣樓賣日用品，搞到我哋欲哭無淚。好彩，最後搵到一間值得介紹嘅好店——「美國佬」。地方大唔在講，啲機殼又新（九成係「OK BABY」機），價錢合理，而且又有得玩四轆鍊兩轆嘅賽車GAME《頂雀NESS CURVES》，值得推介。

《孖叉FIGHTER KIDS》YOU'RE KIDDING ME, KIDS！

《孖叉FIGHTER KIDS》到港，但係反應真係十分麻麻，可能最主要係個判定問題，搞到啲機友諗住擊中嗰吓就擊唔中，諗住打唔到對手嗰吓又打得中，激到佢哋狂呼「吔咩爹（日文的「不要啊」）」。咁又真係冇計嘅，近排只有《龍虎3》、《STREET FIGHTER CO2》哩啲格鬥GAME玩，《孖叉3》又要到年中先出，唯有頂住癮先啦。不過話時話，CAPCOM嗰邊好似話終於肯出《STREET FIGHTER 3》，唔知今次會係點？三條戰線？儲氣系統？3D？TEAM BATTLE？手持武器互摒？之後會唔會出《STREET FIGHTER3-CHAMPION EDITION》、《STREET FIGHTER 3X》、《SUPER STREET FIGHTER ZERO 3》……？

街機HI-SCORE龍虎榜

本欄的目的旨在表揚成績優異的本地遊戲機迷，歡迎各大遊戲機中心提供資料。聯絡電話：2380-2223



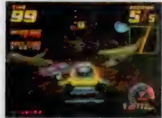
CYBER CYCLE (YOKOHAMA)

5'28"512
BIB (31/12/95)



FIGHTING VIPERS

2'38"60
S.P.W (2/2/96)



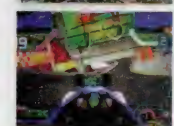
DIRT DASH DX (ALL STAGE)

4'34"93
MLL



沙羅曼蛇2 (LIFE FORCE 2)

352,700
（未有紀錄名字）



ACE DRIVER VICTORY LAP

(CAPITAL CITY CIRCUIT／EXPERT (PRO))
2'16"45
MON

銅鑼灣 CYBER WORLD

（截至1996年4月20日）



SEGA RALLY

(EXPERT MOUNTAIN MT)
3'14"90
DARWIN CHIU (16/1/96)



ALPINE RACER

(EXPERT-GATE RACING)
1'59"821
WAN KING KAI (16/3/96)



MANX TT

(TT COURSE-TT RACE MODE)
2'34"04
YEUNG YAN LOI (25/3/96)



極上沙鍋曼蛇

546,600
LAU CHUN LUNG (25/3/96)



(PROFESSIONAL-MOUNTAIN MT)
3'02"299
JOHNSON LEUNG (27/3/96)

WHO BUY THIS GAME

文：喬丹

雖然哩兩個禮拜無乜重頭GAME出，但係GAME市依然交投旺盛，可能因為一啲三月尾推出的名GAME都相繼降價，引來很多GAME迷趁低吸納，就以筆者今期訪問的GAME迷來計，五人都是購買兩個星期前的GAME哩！



GAME迷：周先生
年齡層：19-23歲
選購遊戲：PS《機動戰士GUNDAM VERSION 2.0 限定版》
從哪裏得知這遊戲的資料：本地雜誌
甚麼吸引他購買這個遊戲：前作好玩、故事好、畫面靚、有收藏價值、價錢合理
現時擁有哪些遊戲機：MD、SFC、PS
下一部會購買的遊戲機是：SS、N64
原因：遊戲是主要的因素

GAME迷：黃先生
年齡層：16-18歲
選購遊戲：PS《BIO HAZARD》
從哪裏得知這遊戲的資料：本地雜誌、朋友介紹
甚麼吸引他購買這個遊戲：遊戲性、朋友玩後推薦，本身亦想試試玩這類型遊戲。
現時擁有哪些遊戲機：SFC、PS、3DO
下一部會購買的遊戲機是：沒有
題外話：哩位GAME迷雖然是位學生哥，亦依然平均每月購一隻原裝GAME，實在令人振奮。

GAME迷：陳先生
年齡層：24歲以上
選購遊戲：SS《拳皇95》
從哪裏得知這遊戲的資料：本地雜誌
甚麼吸引他購買這個遊戲：遊戲性、價錢合理、可選用的人物多，招式多
現時擁有哪些遊戲機：SS、PS
下一部會購買的遊戲機是：沒有
愛玩甚麼類型的遊戲：RPG

GAME迷：徐先生
年齡層：19-23歲
選購遊戲：SS《拳皇95》
從哪裏得知這遊戲的資料：本地雜誌、朋友介紹
甚麼吸引他購買這個遊戲：遊戲性、價錢；個人較為喜歡平面格鬥遊戲多於立體的，而且在街機上玩開，可使用的人物多、而且可組成很多不同的組合。
現時擁有哪些遊戲機：FC、SFC、SS
下一部會購買的遊戲機是：PS
原因：PS與SS互有長短，可彌補SS缺少的遊戲。
愛玩麼類型的遊戲：FIG、SPT

GAME迷：鍾先生
年齡層：19-23歲
選購遊戲：SS《拳皇95》
從哪裏得知這遊戲的資料：本地雜誌
甚麼吸引他購買這個遊戲：遊戲性、價錢
現時擁有哪些遊戲機：SS、PS
下一部會購買的遊戲機是：沒有
原因：睇情況再作決定。
愛甚麼類型的遊戲：ACT



CINEFOCUS

機動戰士 VER 2.0


■點解咁熱嘅？原來喱度係高達嘅排氣口……

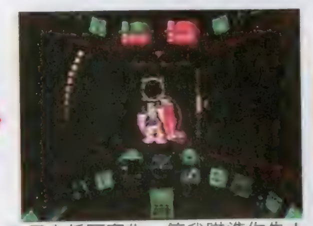

■高達啟動！！

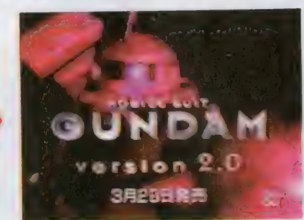


■阿寶：「高達RX-78，出動！」跟住就踏咗上去塊發射板上面。


■另一方面，紅慧星正偵察緊四周有冇敵人出現……


■突然有人偷襲！


■原來係阿寶你，等我瞄準你先！



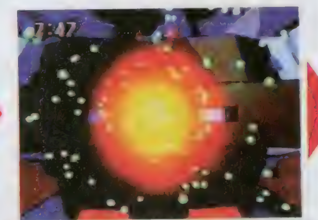
■激戰連場，萬勿錯過，《機動戰士VER 2.0》，你買咗未呀？

魔裝機神

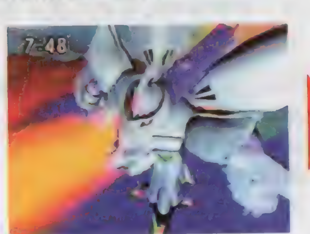

■我就係正常版嘅CYBER STAR，有形嗎？


■飛行形態，變身！

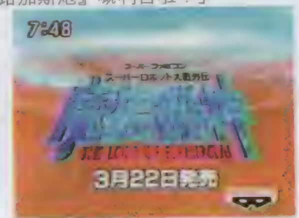

■變做機械人形態，驚未！


■高路加斯：「咁串？睇下我招『高路加斯炮』嘅利害啦！」


■「發射！」


■嘩，好彩避到。


■哼，到我反擊啦，看招！



■《魔裝機神》，BANPRESTO又一SLG.作品。

BIO HAZARD


■叔台，做乜咀住我食嘢呀，咬你喋！


■打爆你個蛇頭，等你腦漿塗地！


■死開啦衰狗，你幾耐冇擦牙呀？



■BIO HAZARD，你有冇膽玩先？

DRAGON BALL Z HYPER DINENSION


■年初二放煙花？原來係《D.B Z》新GAME廣告嘅開場。


■主角又係你兩個？


■合咗體，威力倍增！



■《D.B Z》最新格鬥作品，你有冇買帶呀？

GAME MUSIC STATION

TEXT : LABOR

四期不見，不知各位是否還記得我呢？想不到遊戲誌加頁之後，每期也總是那麼稿擠，結果這小小的專欄便成了下手的對像，據説今期亦險些兒不能和各位見面的了。

最近SNK推出了兩張交響樂版的餓狼傳説及侍魂CD，自己買了其中餓狼那一隻回來聽，效果相當不錯，單是秦崇雷那一條TRACK已經值回票價，而且安迪、東丈等某些人物更是用回餓狼2時代的BGM，聽起來又有着另一種新鮮感。

由於停了兩個月沒有刊登GAME MUSIC的發售資料，今次我們會先刊登4月份精選，至於其他資料則會在下期補回。

4月份GAME MUSIC CD新作精選

DRAGON FORCE創世記編 GM-PROGRESS-7



發售日：4月1日
發售商：MEDIARING
編號：MGCD-1018
價格：2500日圓

繼上個月推出了的原聲版本後，這次推出的是一隻配合了3D音樂及原創廣播劇的意念大碟。

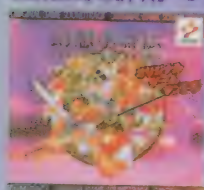
伊蘇V ORCHESTRA VERSION

發售日：4月24日
發售商：KING RECORD
編號：KICA-1178
價格：3000日圓



將最近在超任推出的同名遊戲以交響樂的方式來演奏出來，由於這一集的音樂較為壯大，所以這次的交響樂版絕對是值得期待的。

幻想水滸傳 ORIGINAL GAME SOUNDTRACK



發售日：4月5日
發售商：KING RECORD
編號：KICA-7696~7(雙唱片)
價格：3200日圓

KONAMI首個在PS推出的RPG《幻想水滸傳》，這全曲集的特色是使用配合遊戲進行的方法來編曲，所以有玩過這遊戲的人聽起來應該會感到很有趣的。

不讓在夢中結束…



發售日：4月10日
發售商：東芝EMI
編號：TODT-3706
價格：1000日圓

PS最近大受歡迎的AVG《BIO HAZARD》的ED「不讓在夢中結束…」，相信有不少聽過的人早已想買來聽吧，當然，在這CD-SINGLE內亦同時收錄了這歌的卡拉OK版本。

「DRAGON QUEST VI~幻之大地」ON ELECTONE



發售日：4月21日
發售商：SONY RECORD
編號：SRCL-3561
價格：2800日圓

ON ELECTONE是DQ近乎每集必出的CD系列之一，顧名思義，內容當然就是將遊戲中的音樂以電子琴彈奏出來，至於是否抵買則……

VICTORY GOAL 96



發售日：4月3日
發售商：CROWN RECORD
編號：CRCI-20229
價格：2300日圓

以SATURN最近推出的《VICTORY GOAL 96》為主，再加入多個世嘉足球作品的BGM所組成的作品，碟中更收錄了由光吉猛修主唱的《VICTORY GOAL 96》OP及ED。

心跳回憶對戰方塊ORIGINAL GAME SOUNDTRACK

發售日：4月24日
發售商：KING RECORD
編號：KICA-7699
價格：2200日圓



街機遊戲《心跳回憶對戰方塊》的全音樂版本，碟內的解説書刊登了一段開發者的話，同時有着其中一首音樂「映着你眼中的時間」的樂譜。

心跳



發售日：4月24日
發售商：KING RECORD
編號：KICA-7700
價格：3000日圓

主唱《心跳回憶》各曲的金月真美第一張個人大碟，碟內除了有心跳各曲外，亦有4首由她作曲作詞的新曲，加上照片多多的解説書，喜歡聽她唱歌的話便不要錯過了，順帶一提，這隻碟首批會以圖案碟的方式推出，希望不會被炒吧……

RUDRA'S之秘寶ORIGINAL SOUND VERSION

發售日：4月25日
發售商：NTT出版
編號：PSCN-5050
價格：2500日圓

SQUARE公司的最新作品《RUDRA'S之秘寶》的原聲大碟，雖然有58首音樂之多，但就只用了一隻CD，是近期較少見的……

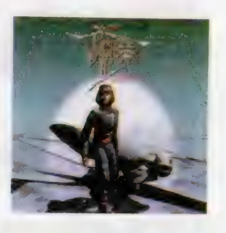
銀河少女警察 人物歌曲集

發售日：4月25日
發售商：POLYGRAM
編號：POCX-1022
價格：3000日圓

由遊戲中6名女主角各人2首來構成的意念曲集，歌曲的風格變化很大，假如你有玩過這遊戲而且喜歡裏面數名配音的話，不妨買來聽聽。

PANZER DRAGOON II ORIGINAL SOUNDTRACK

發售日：4月25日
發售商：POLYGRAM
編號：POCX-1026
價格：2800日圓



基本上是SATURN遊戲《PANZER DRAGOON II》的原聲大碟，但隨碟付送的16頁全彩色解説書中，卻刊登了多幅CG，為這CD帶來了一定的話題性。



秘技工場

三級好料3 使用超級球手及超級怪人

遊戲：HYPER FINAL MATCH TENNIS
機種：PLAYSTATION

本來這遊戲在你以總積分首位的情況下完成WORLD TOUR模式時，是會出現一個額外版面讓你和隱藏首領對戰的，不過現在各位可以利用這秘技自行選用這些隱藏人物了，方法很簡單，只要在練習賽EXHIBITION模式的人物選擇畫面同時按L1、R2、△及□這四個掣，人物的照片便會變成一個謎之黑影，然後變成一名實力超強的高手，而且還會應因你所選用是男性或女性而決定出現的隱藏人物。

除此之外，這遊戲還有着另一個有趣的秘技，今次你要在EXHIBITION模式的人物選擇畫面時順序的按L1、L2、△、□、R2、L2、□、△，這樣，男性人物會變成穿緊身衣的模樣，而女性人物則會變成骷髏骨一副，看起來相當過癮。



■在練習賽的選人畫面時輸入以下的指令……

同時按L1、R2、△及□

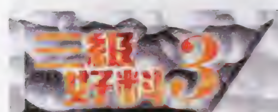
■男女雙方各有着屬於自己的隱藏人物。



■同樣是在這個畫面時輸入以下的指令……

順序的按L1、L2、△、□、R2、L2、□、△

■緊身衣怪人大戰骷髏骨，相當古怪的一幕。



三級好料3 以隱藏人物來玩

遊戲：宇宙豪商傳 爆裂商人
機種：PLAYSTATION

這遊戲平常只有8名人物可以選用，現在可利用這秘技來追加一位……

在標題畫面的時，只要按着SELECT掣來按R1九次、X掣2次，假如你在這時聽到BB的叫聲，當你進入選人畫面後，便會出現一位隱藏人物兔女郎。



■在這標題畫面時輸入以下的指令……

在標題畫面按着SELECT來按R1九次、X兩次



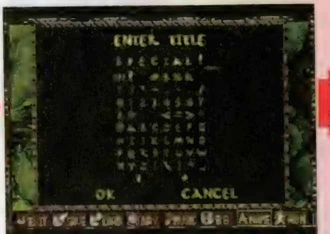
■選人畫面便會追加了這兔女郎。

三級好料3 挑戰隱藏的特別版面

遊戲：LODE RUNNER
機種：PLAYSTATION

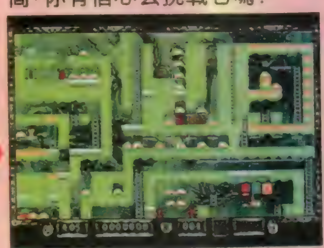
LODE RUNNER是一個相當經典的遊戲，假如你是這遊戲的擁躉的話，相信早已爆機了吧，但要自行設計一個好的版面出來又並不容易……現在有一個方法可以玩到一些本來所沒有的版面了！方法很簡單，首先你要進入自行設計圖版模式CONSTRUCTION，跟着將這圖版命名為SPECIAL!，並離開自行設計模式，這時只要你按着L2來按START以進入1P模式的話，便會來到一個以往從未到過的版面，這一版的難易度異常高，你有信心去挑戰它嗎？

■首先選擇以CONSTRUCTION模式開始。



■跟着是在圖版命名畫面輸入以下的名字。

輸入SPECIAL！後，按着L2來開始1P模式



■一個前所未見的圖版正等待着大家。

四級碎料4 改變遊戲的標題畫面

遊戲：美少女戰士 SAILORMOON SUPERS
機種：PLAYSTATION

假如你一直以來也有追玩美少女戰士的格鬥版，相信早已見過這秘技。
其實這個亦不算得上是甚麼大不了的東西，由於遊戲的名字是真・主角爭奪戰，所以當你以月野兔以外的人物爆機時，標題畫面是會變成那位人名的剪影及名字。這秘技由於是任何難易度也可行的，有空的朋友一可花少許時間來一試。


■本來遊戲名字是 SAILORMOON SUPERS……

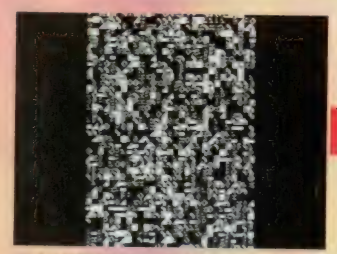
以月野兔以外的人物爆機


■遊戲名字變成 SAILORMARS SUPERS，人物的剪影亦換成是火野麗的。

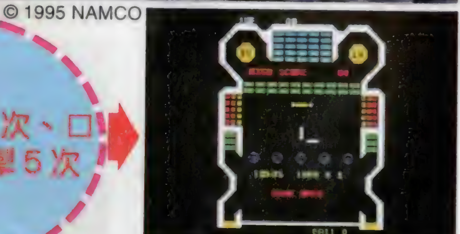
四級碎料4 出現隱藏遊戲 BOMB BEE

遊戲：NAMCO MUSEUM VOL.2
機種：PLAYSTATION

今次MUSEUM表面上是由6個舊作組成，但其實生產商還隱藏了另一個作品送給各位的。當各位選擇了玩CUTIE Q後，在進入遊戲之前會出現一個測試畫面，只要在這時順序按○掣7次、□掣6次、X掣5次，那麼便可玩到NAMCO的另一個舊作BOMB BEE。


■在這個畫面出現時輸入以下的指令……

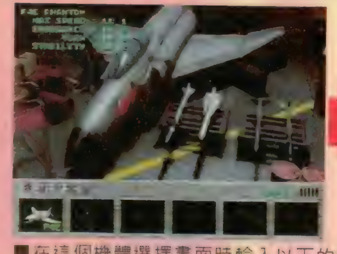
順序按○掣7次、□掣6次、X掣5次


■CUTIE Q的前身BOMB BEE，是個1979年推出的作品。

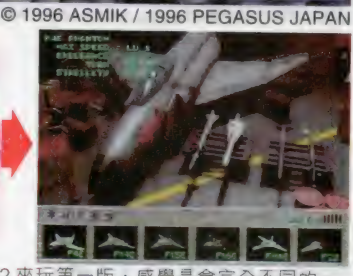
二級碎料2 一開始便可以選用所有機體

遊戲：SIDEWINDER
機種：PLAYSTATION

在這遊戲的任務模式中，原本最初是只可以用F4E出戰的，現在只要有了這秘技，大家便可以一開始選用任何一款機出戰，方法很簡單，只要在選擇機體的畫面順序按左、左、右、下、上、下、右、SELECT便可，這樣，要應付初期的版面便容易多了。


■在這個機體選擇畫面時輸入以下的指令。

順序按左、左、右、下、上、下、右、SELECT


■以F22來玩第一版，感覺是會完全不同的。

三級好料3 進入另一世界之路

遊戲：PUZZLE BOBBLE 2
機種：PLAYSTATION

這遊戲除了本身所有的版面外，其實還隱藏着另一個世界，當大家在標題畫面順序按「R1、上、L2、下」之後，畫面右下方便會出現一隻神秘人物，只要在這隱藏人物出現後按START，便會發現在1P模式的下方出現了「ANOTHER WORLD」這英文，這就是遊戲所隱藏着的另一世界，這裏的難易度相當高，各位大可作為爆機後的另一試練。



■在標題畫面輸入以下的指令。

順序按「R1、上、L2、下」

■在模式選擇畫面中，各位會發現左下方出現了ANOTHER WORLD這字樣。


■隱藏版面不但背景有所不同，難易度亦異常地高。

三級好料3 靠自己的努力來增加CREDIT數目

遊戲：PUZZLE BOBBLE 2
機種：PLAYSTATION

對於這個版數異常地多的遊戲，只得6次的接關次數實在是太少了，有沒有辦法可以增加一些呢？

現在有辦法了！首先，你要進入遊戲的設定模式中，並順序按左、右、R1、R2、L2、L1、上、下，這樣，在畫面的右上方便會出現一個綠色的數字，這數字會從30開始一直倒數，而各位則要盡快將游標移向CREDIT，並不斷連按X掣，這樣便可令CREDITS的數目增加。這秘技最多可令CREDITS數目增至30，但按多了的話是會令數目退回1的。

在設定模式畫面中順序按左、右、R1、R2、L2、L1、上、下

■畫面的右上方會出現一個在倒數的數字，這時再輸入以下的指令……

將游標移向CREDITS並連按X掣



■CREDITS的數目在你的努力下開始不斷增加了！

三級好料3 無限制地回復HP及SP

遊戲：KILEAK,THE BLOOD 2
機種：PLAYSTATION

這遊戲雖然已經推出了一段日子，而本刊亦有刊出過其完全攻略，但因為遊戲本身的難易度相當高，所以仍有不少人未能一嘗爆機的心願，不過有了這秘技後，相信要爆機會變成輕而易舉的事。

首先你要替主機同時接上1P及2P的控制器，然後按着2P控制器十字掣以外的所有掣來開機，這樣便會突然開始播出爆機畫面，這時只你要靜心等待所有字幕播完後才開始遊戲，便可在遊戲進行中利用2P控制器的START掣來回復主角的HP及SP，你會有興趣用這秘技來再爆一次機嗎？

按着2P控制器十字位以外的所有掣來開機

Produced by GENKI
Tomoharu Kimura
Manami Kuroda
Wataru Shuri
Nobuyuki Suzuki

■跟着會突然播出制作人員的名單，請稍等。

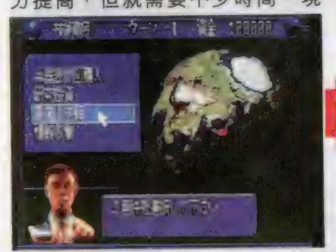
■再次開始遊戲時，2P的START掣有着回復主角HP及SP的能力。

三級好料3 縮短最適化依賴的所需時間

遊戲：CARNAGE HEART
機種：PLAYSTATION

這遊戲中的其中一種行動「最適化依賴」雖然可以將武器或配件的能力提高，但就需要不少時間，現在有一個秘技，可將最適化依賴的所需時間大幅縮短。

方法其實很簡單，首先你要準備好一枚記憶卡，在委托了某公司進行最適化依賴後，便馬上將遊戲SAVE下來，跟着便馬上將遊戲RESET，這樣，剛才被委托的公司表示的所需時間便會減少一個回合，這秘技除了較花時間外，基本上是相當有用的。

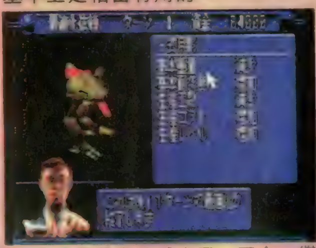


■首先是選一間公司向他們提出最適化依賴。



■這種一式月影在最適化後雖然會性能大增，但就需要12回合之多。

決定最適化的公司後SAVE並馬上RESET。



■所需時間離奇地減少了一回合，繼續使用的話更可在同一回合內完成。

四級辞料4 補鑊·追加秘技篇

遊戲：鐵拳2　機種：PLAYSTATION

上期為大家介紹了鐵拳2使用Q版人物及主觀角度的秘技，其實是有着一定條件的 —— 或許各位早已發現，當你沒有插着記憶卡來玩的話是絕對用不到的，而且亦不是爆一、兩個人物便可，事實上，要使用上期介紹的這兩個秘技，就必須先保留一個已到達一八KATSUYA的爆機FILE才可。

■利用20秒＋一局定勝負的方法來玩，很快便能集齊所有人物。

■有了一個這樣的FILE在手，才能隨時隨地使用各種秘技。



三級好料3 隨心所欲地控制戰鬥場面

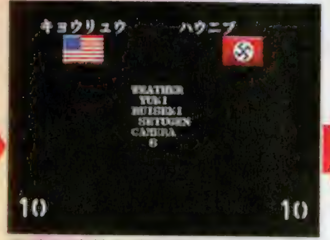
遊戲：大戰略作戰 FILE
機種：SATURN

SATURN版大戰略的特色之一是戰鬥場面由多邊形構成，每次也會以不同的角度來表現，相當有迫力，現在有一個秘技，可令大家對戰鬥場面作不同的設定。

方法十分簡單，只要在戰鬥畫面開始前連按2P控制器的A掣，那麼便會出現一個讓你設定天氣、累積度及鏡頭的畫面，在各種組合之下，更可設計出一些平常難以看到的戰鬥場面。

■在戰鬥開始前輸入以下的指令……

連按 2P 控制器的 A 掣



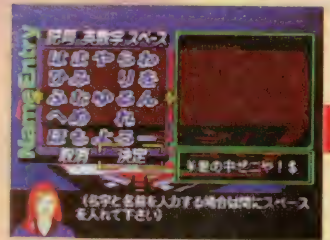
■進入這特別畫面便算成功，各位可改變戰鬥畫面的各種環境。


■嘗試不同的組合，看看會有甚麼效果。

三級好料3 比平常多10億開GAME

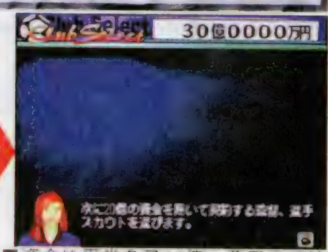
遊戲：J LEAGUE 創造職業球會
機種：SATURN

玩過這遊戲的人，相信也會認同這遊戲在最初是很難玩的，最主要的原因當然是因為手上的資金不足吧，單是請教練、球員及球探等，已將手上的資金花了一大筆，不過，現在只要大家在開GAME時輸入「¥世の中ゼニや!$」作為名字，那麼開GAME時的資金便會比平常比10億日圓，令你可組織一支規模較好的隊伍。



■在決定名字的畫面輸入以下的名字。

輸入「¥世の中ゼニや！$」

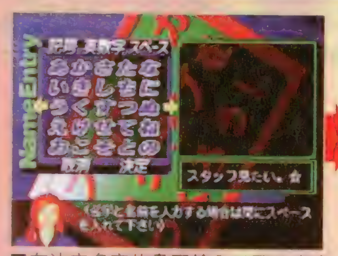


■資金比平常多了10億，要用來建練習場還是請一些較優秀的球員呢。

三級好料3 用來看爆機畫面的名字

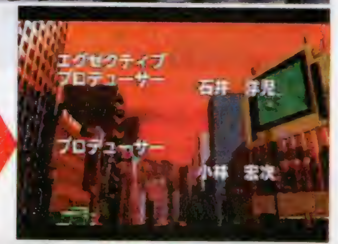
遊戲：J LEAGUE 創造職業球會
機種：SATURN

這遊戲因為一共要玩40年之多，相信有不少人玩到一半就已經沒有再玩下去了，但到底這遊戲的爆機畫面會是怎樣的呢，今次我們便提供一個名字給大家，當你在NEWGAME輸入名字時輸入想看STAFF「スタッフ見たい。☆」，那麼便會出現一段制作人員名單，大概這個就是遊戲的爆機畫面了吧。



■在決定名字的畫面輸入以下的名字。

輸入「スタッフ見たい。☆」



■出現一段相信會是爆機畫面的制作人員名單。

三級好料2 替你旗下的球員整容

遊戲：J LEAGUE 創造職業球會
機種：SATURN

閣下的球員除了經營足球事業外，其實還暗中幹着整容生意的，而且更傳聞有一些球員被捉去接受手術後便面目全非……

總之，首先是在CLUBHOUSE的畫面將浮標指向「記錄．設定」的項目，然後以極快的速度順序按左、右、右、按着Y及Z來按A，這樣便能進入隱藏在遊戲中的《FACE MAKER》設定模式，這裏可讓你改變隊中球員的樣子、膚色及髮型等各部份，不過因為改動後的樣子會保留到遊戲之中，所以在試用這秘技之前最好先SAVE一次……

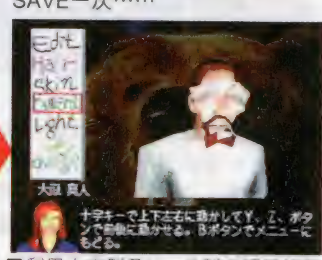


■將浮標指向記錄．設定並輸入以下的指令。

以極快速順序按左、右、右、再按着Y及Z來按A



■出現這FACE MAKER的商標便代表你成功輸入這秘技了。



■利用十字掣及Y、Z掣來調節修整的幅度。





四級碎料4 從不同角度欣賞女秘書

遊戲：J LEAGUE 創造職業球會
機種：SATURN

辦公室裏的秘書，每天都準時上班，但據説這個球會的負責人有點心理變態，偷偷在辦公室內的各處安裝了閉路電視，不相信的話，你大可在辦公室內多按幾次Z掣，相信便會發現這些閉路電視的所在地，除此之外，你更可用X及Y掣來將視點向左右移動。



■到底自己的秘書平常是怎樣工作的呢？

二級勁料2 無限發火箭砲萬歲！

遊戲：BIO HAZARD
機種：PLAYSTATION

各位看過了本刊這幾期關於這遊戲的攻略後，相信玩起來已經順手很多的了，不過你最後要花多少時間才能爆機呢？假如你能在3小時之內爆機的話，那麼你手上認該已經有一枚「火箭砲」的了，沒錯，這正是遊戲最後隊友從直升機上拋下來給你使用的同類貨色，不過相對於上次只有4發，今次到手的火箭砲就完全是一件不限彈數的武器，而且火力亦一如遊戲內所設定的強，任何敵人只要被擊中均會一槍致命，到底拿着這樣的武器，可以用多快的時間去完成這遊戲？

二級勁料2 5個有好有壞的秘技

遊戲：GUNGRIFFON
機種：SATURN

當這遊戲的標題畫面出現時，若快速的按不同的掣，是會出現不同的效果的，有些會對遊戲的攻略很有幫助，有些卻會令遊戲變得更難玩。

這5個秘技不單可同時使用，而且每個在輸入正確時更會出現特別的聲響，你會選其中的那一些來玩呢？



在標題畫面快速地順序按B、B、B、C、START



■像機槍一樣在發射的主砲，而且還是沒有彈數限制的。

在標題畫面快速地順序按B、B、B、下、C、START



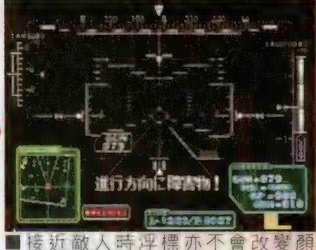
■左下方的雷達失靈，完全不知道敵人的所在位置。

在標題畫面快速地順序按上、右、下、左、Z、START



■跳躍時本來要扣的能量現在不會被扣去，即是説想怎樣跳也可。

在標題畫面快速地順序按左、右、C、A、START

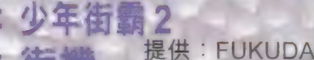


■接近敵人時浮標亦不會改變顏色，搵自己苯的指令。

在標題畫面快速地順序按下、C、C、A、START



■敵人的實力突然比平常增強，變得難上加難。



二級勁料2 使用舊版小春及在特殊版面戰鬥

遊戲：少年街霸2
機種：街機
提供：FUKUDA

以1P開始時，當按了1P的START後按着這1P的START掣不放，跟着將游標移往春麗之上等3秒以上，這時，只要你按任何一個拳腳掣決定人物，春麗的服裝也會變成舊版春麗時的服飾。除此之外，在對戰前的人物選擇畫面中，若先按着雙方的START掣，將浮標移往豪鬼那裏停3秒、再移往阿隆之上停3秒，最後回到自己本身想用的人物之上按掣決定人物(START掣由始至終也是不放的)，這樣便會進入一個隱藏的舞台中，另外，若所停的人物是泰王及阿隆的話，還有着另一個隱藏舞台的。

按着START來開始選人，將游標停在春麗停3秒以上再按任何拳腳掣決定



■春麗會以舊版時的服裝出戰。

在對戰的選人畫面中按着雙方START掣不放，把游標先後在豪鬼、阿隆(又或是泰王、阿隆)之上分別停3秒，再選回你本身想用的人物



■可以在隱藏舞台中作戰，事實上這些舞台都是大有來頭的，你認得嗎？

遊戲小說

POLICENAUTS

編譯／米奇

前文提要：
莊尼芬和艾度終於展開他們在BEYOND的偵查工作。他們在北條研三的工作地點——德川製藥處得知北條剛好完成了他一個人開發的新藥K-9的開發工作，不過，很奇怪地，北條在失踪那天預備帶100份那種還未商品化的藥到BEYOND最大的醫院BCCH去進行試驗，數量多得令人懷疑，於是，他們就再到BCCH偵查。
現在，他們來到BCCH的藥房，見到藥房的負責人石田淳——

CHAPTER 5 97份藥



石田是個擁有一副日本人獨特嘴臉的日本人，他口袋上掛着一個德川製藥的ID卡，有了那張ID卡，不單可以進入德川的設施，還可以使用德川集團的設備，可見這醫院跟德川的關係有多密切。我們不説別的，直接向他查問北條研三的事。

「我們來這裏是想問你關於德川製藥的北條研三的事的。」艾度説。

「北條先生？那個人怎麼啦？」

「他失踪了。」

「啊，原來是這樣。説起來，近來的確沒有見過他哩。」

「你認識他吧？」

「嗯，我認識他。」

「北條是個怎樣的人？」

「他嘛……我跟他只在事務上有往來，他是個徹頭徹尾的日本人，所以跟我這樣的BEYOND人不大合得來。不過，失踪嘛……他不像是會發生這種事的人嘛。」

石田是個在BEYOND出生，在BEYOND的大學取得藥劑師資格，畢業



很就立即進入德川集團的人。由於在BEYOND醫藥還沒有分家，所以藥劑師的地位不高，只能進入醫院或醫療機構做事。石田因為是日本人後裔而可以進入德川，本來是件令人羨慕的事，不過一進入公司就被調到HCCP的藥房去，所以也不見得會有甚麼成就。

「那北條的性格是怎樣的？」

「唔……勉強要説的話，他是有點兒過分認真，所以很多人都他對他敬而遠之。不過……我跟他不太熟落，所以也不清楚他的事。」

「你對他的失踪可有甚麼頭緒？」

「唔……我完全想不到，因為那個人看來一點也不像愛旅行的人。不過，很多地球人來到BEYOND之後精神出現問題，所以突然失踪的人也有不少。在這裏患上精神病的人的比率，可能比起地球的南極基地還要大哩。」

「在德川製藥見過的那個男人也是這麼説的哩。」我説。

「這對我們這些BEYOND人來説是難以理解的。」石田説。「唔……自我們最後一次見面也過了一段時間了……你們可有查過太空民航機的乘客名單？如果他沒有離開過BEYOND，那就一定是發生了甚麼事故了。這裏跟地球不一樣，要在BEYOND裏躲起來是很困難的，説不定他是回地球去了。」

「你有沒有聽過關於『K-9』的事？」

「啊，那是德川製藥的新DDS嘛，那是一種在無重力狀態下也能循環的太空時代膠囊藥丸。」

「對不起，我不太明白你的意思……」

「那種藥是不倚靠重力，而是利用滲透壓（OSMOSIS）的差異來控制藥劑的放出。北條先生也曾拿試驗樣本來啊。」

「那就是羅莉給我的那些膠囊藥丸嗎？」我想。

「那真是那麼新的技術嗎？」艾度繼續問石田。

「是啊，雖然使用滲透壓的東西已不是甚麼新奇的東西，不過，今次這隻藥是特別有效的。」

「你最後一次見北條是幾時的事？」

「唔……最後一次見面就是在他送K-9的貨來的時候，就是15日。」

「送貨？K-9不是還未發售的嗎？」

「那是樣本啊，是用來收集數據的。」

「那天北條可有甚麼特別之處？」

「唔，那時他拿了3份K-9來的……」

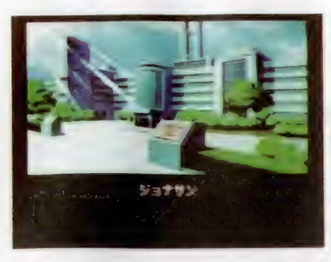
「等一等。」我説。「你説只有3份？在德川製藥的白板上是寫着送100份來的啊！」

「怎會呢？」石田説。「那只是樣本而已，要100份來幹嗎？難道把發售前的藥發給病人嗎？」

「原來如此。那就奇怪了。」艾度説。「剩下的97份去了哪裏呢？」艾度轉向石田。

「他那時可有甚麼古怪？」

「説起來，他好像害怕些甚麼似的。他平是很冷靜的，會是感情上的問題嗎？他還説過他接着要去見德川的董事長。」



「德川董事長？是不是那個定興嗎？」
「董事長對我們來說簡直是天外之人，幾乎沒有見過面。不過，北條先生就不同了，董事長好像經常請他吃飯，看來董事長好關照日本人哩。」
「他一點也沒變，是個種族主者哩。」我說。
「他很久以前就是那樣，對人種抱有偏見。」艾度說。
「說不定會董事會知道北條先生的事哩。」石田說。
「那麼，到哪裏可以見到定興呢？」我問。
「董事長就在德川大廈裏。現在這個衛星的支柱已經變成德川集團的代表大廈了。大家通常都叫那支柱做 PROP 的。董事長應該經常在那裏的。」
「你說的 PROP 我也知道，那裏是 BEYOND 的名勝。」艾度說。
「那是德川集團的總公司大樓，亦是支撐衛星天與地的支柱。不是有事的話幾乎不會到那邊去。我想你們到那裏的話，會知道更多有關北條先生的事情的。」
「艾度，我們待會去看看吧，好嗎？」
「嗯……那天北條還有其他特別的地方嗎？」
「唔，雖然的確是有點古怪，不過……我所知的就此而已。我這邊也很麻煩啊，現在K-9的資料還放在這　，我去問總公司他們沒有人理睬我，醫院這邊又來挑剔……真的好麻煩啊。」
「那麼，可以讓我們看看那個 K-9 嗎？」
「很可惜，現在這　已沒有那種藥了。」
我們在交談中談到 BEYOND 沒有醫藥分家和高藥價政策，可以看出，石田對德川的做法也感到不滿。
「公司和醫院通過藥房給病人的藥愈來愈貴，他們就從中獲益，這也令醫療保險生意獲益。我們這些藥劑師只不過是被操縱來執行這件事的人而已。」
「你好像對德川也有所不滿哩。」
「不滿？是呀。我跟北條先生不同。」
「身為德川的人也會對德川感到不滿的嗎？」
「在德川裏面，有些事情只有德川的人才知道的。」
我讓他看看北條跟羅莉所拍的照片，他看來是第一次見羅莉。
我們看見石田在自己的白袍上別一個德川集團的徽章。
「就算是在這裏，有這個徽章和沒有這個徽章，人們對你的態度也有很大的差別。
我們在藥房周圍看了一會，藥房裏充塞着堆積到天花板那麼高的藥，也充斥着一股令人不大愉快的藥味。石田說HCCP的所有藥物幾乎都是敦在這裏的。而為了管理龐大的藥物庫，所有藥物的收發甚至用來儲存藥物的冷藏庫的溫度，都是由設在藥房的終端控制。而那部看上去好似舊式電腦的終端機，就跟在德川製藥時所見的終端機一模一樣。
「對啊。」石田說。「這是連接了德川集團網絡的電腦終端機，名叫 T-GEAR 99，是我們集團機構都有使用的，而且也是只有我們德川的職員才可以使用。雖然樣子是古老一點，不過內裏卻全是最先進的技術。它連接德川集團在全國的電腦，可以看到各種各樣的情報，十分方便。所以，硬件本身也沒有對外公開，連終端機本身也是公司機密。」
「我可以用一下這個嗎？」我問石田。
「不行啊！就算是警察也好，也不可以將機密向外界洩露的。」
「在德川製藥時也是用這原因拒絕了我們的。」
「那是當然的，那裏是負責研究的部門嘛。」
我們見再沒有甚麼問得出來，便離開藥房回到理事長室去。
回到理事長室，我們又再見到古莉絲。
「怎樣呀？找到甚麼線索嗎？你們談了好久嘛。」
我隨便問了她一些關於 K-9 的事情。



「K-9？……是德川製藥的 DDS 系列嗎？直到 K-8 的話我都知道，但 K-9 就是第一次聽到。」
「那妳認識德川的董事長嗎？」
「我們這裏的孳幾乎全都是德川製藥的，我說我不認識他你們也不會信吧？不過，我們只是工作上交往，詳細的話我也不大清楚。」
我們告別古莉絲之後，便離開 BCCH 。
「怎樣？莊尼芬，我們不如先去北條家走一趟，再到德川大廈去吧。」
「北條的家嘛……」
「怎麼啦，莊尼芬？」
「我不大想去……總覺得不可去踫它……」
「莊尼芬，我們已經插了半隻腳進去了，再不可以後退的了。」
「嗯……」
「不要逃避了。」
「我明白了。北條家……羅莉的家……」

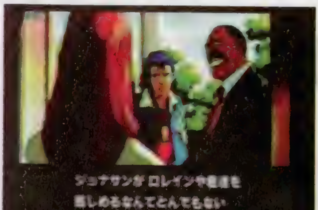
CHAPTER 6　嘉玲

我們駕車前往位於德川山的北條家。
「這間屋看來就是北條家了。」艾度對着一間蓋在山崗的大屋說。
北條的大屋蘊含着日本建築的神髓。
「真是豪華的大屋啊，在 BEYOND 裏，這樣的大屋很少有哩，而且還是規格以外的建築。」
「規格以外的建築是……」
「在這裏，所有住屋都要按照衛星建築規定來建造的。即是說，即使是在這裏擁有土地，也不可以建造自己喜愛的建築物。」
「全部都是一個模樣……那，這間屋豈不是違法的嗎？」
「不會的——這恐怕是因為他是德川的人吧。」
「即是例外的嗎？」
「這樣寬裕的屋，我做上一世也是無緣。你看大屋旁的樹林，那好像也是北條家所有的哩。」
「你怎知道？」
「BEYOND 的樹木都釘上了管理板，由電腦管理的。但沒有管理板的話，就即是說那些樹不屬於衛星的，而是屬於個人的。」
「羅莉就是住在這裏……」
「他們的女兒嘉玲應該在家裏的，我們去問問她吧。莊尼芬，嘉玲是BBC電視台很受歡迎的新聞節目主持人。嘉玲，北條這個名字，你大概也聽過了吧？」
「羅莉也說過這件事。不過，新聞節目主持人？說不定……」
「她就像是羅莉的複製本。」
「羅莉的女兒嗎？」
「莊尼芬，雖然對你來說就好像3年前的事一樣，但那已是30年前的事

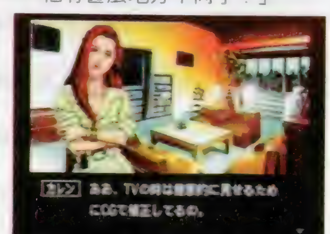


了，冷靜地接受吧，明白了嗎？」
我也明白艾度的話的意思的，不過……
窗戶都落了百葉簾，看不到裏面的情況。門口裝有傳話器，看來保全系統也很完備。
「好了，莊尼芬，我們進去吧。」艾度催促道。
艾度按了按門鐘，不多久，傳呼器便傳來一把動聽的女性聲音。
「請問是哪一位？」
「我是BCP的人，有些事情想來問問你的。」艾度說。
「BCP？請等一等，請你吧你的ID卡朝向攝影機，好讓我解除保全系統。」
艾度照那女子所說的話去做，不多久，一個女子便從大屋中出來。
「羅、羅莉！？……不，妳是嘉玲小姐？」
從大屋中出來的女子，相貌跟年輕的羅莉一模一樣，我一時間還以為她是羅莉。
「嗯，我就是嘉玲・北條。你是……你就是莊尼芬・英格倫……？」
「是的……」
嘉玲的表情立即變得冷酷起來。
「你走！怎麼你總是纏着我的親人的？你不要再來折磨我們了！求求你吧……」
「嘉玲小姐，我完全沒有那個意思，我只是因為羅莉……妳媽媽到地球來，請求我替他找尋妳爸爸……」
「連那個媽媽也只想着去見你。為甚麼爸爸和媽媽他們……為甚麼？就因為你啊，莊尼芬英格倫，你總是這些事情的原因啊！你、你就如同是殺死媽媽的兇手啊！你不要再纏着我們了，爸爸由我來找尋好了，你回去吧！」
「嘉玲小姐，」艾度插進來。「妳誤會莊尼芬了。」
「你是誰？」
「我是BCP風紀課的艾度・白蘭，和莊尼芬一樣，是妳媽媽的舊朋友。莊尼芬沒有想過要拆磨羅莉和你們家人的。我跟這個人很久以前便是拍擋，他對羅莉的感情是怎我比誰都要清楚。」
「我明白的……媽媽也一直在想着你的事，無論爸爸怎麼講也好，媽媽總是帶着你的照片在身。爸爸他太可憐了，媽媽不可以不把你忘記的啊。就因為那樣，爸爸和媽媽總是爭吵不休。我自少就是看着那樣的爸爸媽媽、怨恨着莊尼芬・英格倫而長大的。」
「對不起……我完全不知道這些事情……」
「嘉玲小姐，」艾道說。「我很明白妳的心情，但是，假如妳對莊尼芬懷有怨的話就不對了。他直到3年前一直都在太空中漂流。」
「嘉玲小姐，請妳聽我說……妳和妳的爸爸可能都被捲入一宗大事件中，我只是想幫助你們，助你們一臂之力。」
「嘉玲小姐，請你明白莊尼芬的用心。」
「我明白了……我說了令你們那麼困擾的話。請進來吧。」
「多謝妳的諒解。」

*　　　　*　　　　*



我們終於進入北條家中。
「好了，刑警先生，到底有些甚麼事？」
「嘩，連內裏的裝修也那麼講究……」艾度為北條家的裝修而感到驚嘆。
大廳中除了高級的高級的影音設備外，到處都種滿了植物。
「那些都是媽媽喜歡的觀葉植物。」
「……羅莉的確是很喜歡花的。」
大廳中還放了很多在BEYOND上很少見的花瓶。
「那好像是叫萬山的陶器，是媽媽從地球帶回來的。可能她希望多一點兒鄉土味吧……」
在花瓶的旁邊，放了那張在北條的DDS研究室中也曾見過的羅莉跟北條的合照。我們看見在茶几上放了一個生態球，裏面是個封閉了的生態系統，不用給予飼料和氧氣。
「衛星也跟這個生態球一樣，如果失去平衡的話大家也無法生存下去。」嘉玲說。
「嘉玲小姐，恕怪我無禮。妳跟我在電視上所見時……怎麼說呢……好像氣質有點兒不一樣。當然，妳還是很有魅力的……」艾度問道。
「噢，那是因為在上電視時，為了讓人看起來較健康而作了CG修正。」
「CG修正？」我問。
「即是數碼的化　，那是為了掩飾我的面色。」
我發現嘉玲左手上戴上了一些古怪的手環。
「那些是……」
「噢，這個是醫療用的手環。」
「妳身體哪裏不好嗎？不要太勉強啊。」
「不用擔心，那只是一時的事而已……」
「我可以問妳兩、三個問題嗎？」艾度說。
「甚麼問題呢？」
「可能不大方便回答，不過這也是為了搜查的。妳可以告訴我們一些關於妳父母的事嗎？」
「我爸爸是在這BEYOND完成之後就立即移民到這裏來的地球人。」
「我從羅莉那裏聽說……他們是在德川搞的日本人節中相識的，對嗎？」
「嗯……是的。」
「聽說，媽媽在你發生意外之後便變得好像一個廢人一樣。」
「羅莉……」
「爸爸為了那樣的媽媽付出了很大精力……半年之後，他們便結婚了。不過，媽媽沒有把你的事忘掉，爸爸對媽媽的愛愈來愈深，他的嫉妬也愈來愈強烈——最後，他們便變得難以相處。媽媽一直很小心地把你的照片地保存起來，不過，有一天，那些照片給爸爸發現了……他就把那些照片都統統燒毀。所以，媽媽以前的照片一張也沒有下來。雖然他們經常吵架，但為了我，他們都沒有離婚，真的……很像日本人的做法哩。其實，我對她們兩人也不是很了解的。」
我想了一會，就把我以前跟羅莉拍的照片交給嘉玲。
「嘉玲，這張照片……」
「呀，這張照片……」
「這是我跟羅莉拍的照片，交給妳來處理吧。」
「吓？為甚麼？」
「羅莉是在這裏——在這BEYOND裏生活的，不是在我那裏。這張照片就交給妳處置吧……」
「我明白了。」
「妳知道北條先生在德川中做甚麼的嗎？」
「我只知道他是參與新製品開發計劃的。」
「那具體地說，是怎麼樣的工作？」
「他從也沒有告訴我們公司裏的事的。不過，最近的樣子就有點兒古怪……」
「在家中也沒有講過嗎？」
「……對我也沒有說過。」
「妳可記得有沒有甚麼線索？」
「對了，不知是哪個時候，他曾經哭着說要辭去德川工作。他說：『我被騙了，我做了一件大罪行的幫兇啊。』……」
「大罪行？」
「就只有這些了。除了那次之外，他便沒有再提起那件事了。在這個衛星裏竟然要辭去德川的工作，一定是很大件事。」
「……他有沒有說過關於新製品的事情？」
「不，詳細的事他一點也有說過。」
「那北條先生取近的樣子可有甚麼古怪？」
「最近，我總覺得他有點古怪，可能是工作上不太順利吧。」
「總之就跟平時不一樣，對嗎？」
「嗯，雖然他平時也有點神經質的地方。」
「請妳再回憶一下，甚麼事情也可以……他有甚麼地方不同了？」
「見他好像有些事情怎樣也想不開似的，跟平時的他簡直判若兩人。他好像跟媽媽說過些甚麼的，不過就沒有對我告訴過。」
「羅莉果然是知道些甚麼事情。」
「不過，媽媽也沒有告訴過我發發生了甚麼事。總之，他就總是閃閃縮縮的……就像是在逃避我一樣。」





「德川的人都異口同聲説，他會不會忍受不住太空的生活？」
「爸爸嗎？我想不會的。爸爸很喜歡BEYOND的啊。」
「會不會是強裝出來的？」
「我沒有那種感覺，一定是因為別的事情……」
「北條平時有些甚麼興趣的嗎？」
「興趣？……嗯，大概是以聽以前的音樂CD吧。」
「CD？」
「嗯，他有很多年輕時候便收集起來的CD啊……很少有吧？」
「這點我也明白，因為我們的時代是軟件的時代。」
「説到興趣的話大概就只有那些了。他好像也沒有多少個朋友的。」
「那麼，休息的日子，他也一直待在家中？」
「他幾乎都不在家的，因為他經常跟媽媽不和，因以，他總是埋首於工作中。在家的時候，就會一個人聽音樂。那邊的音響櫃裏就放了爸爸的音樂CD」嘉玲指了指在掛場式HD電視旁邊的音響櫃。「想看的話請隨便。」
我們向嘉玲問到一些北條在工作上有關連的人，如石田和齊藤，嘉玲都説沒有聽過他們的名字，看來北條真是個孤獨的開發者，沒有工作的事回家中。也是最難追踪他的行踪的人。
「羅莉的後事怎麼樣啦？」我問嘉玲。
「媽媽的假葬禮經已完結了，由於媽媽很少朋友，所以變成了只有我一個人參加的孤獨葬禮。」
「那遺體呢？」艾度問。
「看來很難了，我本來希望最少也讓我把媽媽的骨灰帶回來的，可是……」
「真的十分遺憾，把遺體運進BEYOND來是不會得到許可的。」
「要是爸爸知道的話，一定十分痛心了。」
「那她的遺物呢？」
「看來連遺物也不可能了。」
「是嗎？真可憐……」
「羅莉她曾對我説……」我説。「拜托我照顧妳……」
「是……嗎……媽媽她並不愛爸爸，而是一直深愛着你。當她知道你仍然生還的時候，她感到很難受。不過，我對媽媽卻很冷淡，因為，我覺得爸爸很可憐……媽媽很少去應酬，我想她不會受人怨恨的。到底是誰做出那麼殘忍旳事？」
「舊洛杉磯城警察説這件事件屬恐怖活動的可能性很高。」
「怎麼可能！」嘉玲激動起來。
「那件事是在我面前發生的，那不似是恐怖分子的行為。一定是跟妳爸爸的失踪有着密切的關係的！不過，妳也得保重身體。」
「嗯。」
「我經常也欣賞妳主持的新聞節目的。」艾度説。
「節目方面怎麼了？那是每天播映的節目吧？」我問。
「勉強地説，我是取了一些假期的……現在放映中的新聞，是用我的疑似CG合成出來的，我相信一般觀眾是分辨不出來的。」
「羅莉她很擔心妳的病情。可以的話……我想知道多一點。」
「我患的是再生不良性貧血，是因為血液幹細胞的缺陷，令骨髓的機能下降，不能好好生產出構成血液的基本細胞。因此，便會引致貧血、流血不止和免疫力衰退的症狀。」
「就因為那樣，所以妳的臉色才……」艾度説。
「妳怎麼會染上這麼嚴重的病的？」
「我是因為大量感染了BEYOND的宇宙放射線，他們稱這個做後天性二次再生不良性貧血……」
「BEYOND跟地球不同，染感輻射的量比地球大很多。」艾度説。
「那麼，BEYOND政府有提供賠償金或者甚麼援助的吧？」
「可惜的是這個原因仍未得正式的承認……本來有些反對衛星的組織是有提供援助的，不過，我不想被那種運動所利用。」
「我從北條先生的公司同事那邊聽説過……要醫好妳的病，一定要進行骨髓移植的，對嗎？」
「嗯……在爸爸的介紹下，我是有到BCCH去作定期治療，接受免疫仰制治療的……暫時還可以放心。不過，我情況是從中度入嚴重情況，連荷爾蒙治療也不大有效。」
「到了那麼嚴重的情況了嗎……」
「剩下的治療方法看來就只有骨髓移植了。可是，要有和我的HLA型一致的人捐出來的骨髓才能移植，而這種符合HLA型的捐贈者又很難找得到，加上移植的費用又十分昂貴……移植費、入院費、移植後的免疫抑制治療費等，這些都是要付足一生的。」
「妳們看來不是很富有的嗎？」
「最，我的排列順序終於到了第七個了，要是付不出移植費用的話，就不能夠在器官移植網絡上作正式登記。就在上個月啊，我的移植終於有了眉目了……所以，我便戴着這個傳呼機在身。移植的費用是爸爸千辛萬苦籌回來的……我很感激他啊。」
「那麼，你心目中可有他失踪的線索？」
「爸爸不是那些會突然躲起來的人，一定像媽媽一樣被捲進甚麼事件裏的。」
「在他行踪不明之前，他可有留下甚麼話？」
「説起來，他曾説過……冥王星、冥王星上有些甚麼。不過，我完全不明白那句話有甚麼含意。」
「又是冥王星？還有甚麼其他線索嗎？」
「那時候我去了採訪而不在家中，所以我也不大清楚。當我回來時，已是媽媽出發去了地球之後了。假如我在的話，就不會讓她到地球去。最近我又很少跟爸爸説話……」
「那15日當日呢？」
「……15日？那天我也要出差，所以不在家中。」
「我們調查到現在，就停留在15日那天……」
「妳明白冥王星是甚麼意思嗎？羅莉也説過同樣的話。」
「我想不到甚麼頭緒，衛星裏又沒有甚麼地方叫冥王星……又想不出有甚麼人的名字跟這個有關係……到底是甚麼意思呢？」
説到這裏，我走到北條的CD架去看看。
「那是爸爸的興趣，爸爸最喜歡聽這些音樂的……這裏有很多不同風格的音樂。」
「是CD嗎？他真有懷舊的趣味哩。」
「唔……爸爸不太喜歡光碟的音色。」
「嘩，藏量很豐富嘛。」
「他看來是很講究音響的人哩。」
「你們想聽哪一隻CD？隨便選吧。」
我在每一隻CD上掃描，逐一聽聽裏面的音樂……





無責任新 GAME 評壇

JUMPING FLASH 2

無責任編輯：米奇



評分

人物／機械：4分
畫面：4.5分　投入度：4.5分
音樂／音效：3.5分　原創性：3.5分
故事：3.5分　難度：4.5分
操作性：4.5分　平均分：4.06分

咁至消閑遊戲嘛

好耐冇玩得咁興奮，上一集已經對哩個GAME非常鍾愛。因為操作實在容易，而且非常得心應手，又唔會有被人催迫嘅感覺，玩起嚟好優閑。米奇覺得，咁至消閑遊戲嘛。其實買今集有些少掕，因為買第 2 集送埋第 1 集英文版，我屋企張第 1 集點算好呢？

玩法方面，多咗個雷達其實幫助不大，因為版圖大，雷達覆蓋範圍太少，不如靠自己隻眼好過。今次嘅懸空感做得唔錯，6 個世界各有特色，而且啲 MUUMUU 星人放嘅位又好鬼刁鑽，所以好鬼好玩。米奇最鍾意落水潛下水，又或者騎下鯨魚遊世界，可惜新增嘅水底世界冇乜嘢玩，如果唔係就更過癮。

機種：PLAY STATION
製造商：SCE
遊戲性質：ACT
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

首都高 BATTLE

無責任編輯：米奇

評分

人物／機械：3分　操作性：4分
畫面：3.5分　投入度：4.5分
音樂／音效：3分　原創性：2.8分
故事：——分　難度：2.8分
平均分：3.37分

哩 GAME 嘅難度並唔係在於賽道難行

本來哩篇評壇是準備批評哩個遊戲裏面部電腦車幾咁矛柴嘅，皆因在作者 FUKUDA開玩哩個遊戲嘅時候，自己都操咗幾手，覺得哩個遊戲操作都算幾好；對架車嘅細部調校都能反映喺操作上，循序漸進的升級令我玩起來真有養車的感覺；車內VIEW雖然有點兒偏差，但仍可以接受，不過，在FUKUDA一味話架電腦好狗嘅情況下，我哋編輯都一齊向佢玩緊嘅灣岸高速公路進發。哩條賽道嘅難度並唔係在於條路嘅難行，而係路上嘅全日本貨櫃車職工同盟全體員工嘅超技術有組織攔截，識得喺你替你架車加咗TURBO之後，相應地用香條大巴陣嚟頂死你；當你追近對手時，對手又識得慢駛嚟氹你鷄，特登同架貨車減速BLOCK住條只兩線嘅路害你撞車；甚至在你放離對手太遠嘅時候，安排一架貨櫃車喺你面前横攞，玩到你媽聲四起。不過，佢又唔會贏得太離譜，無論乜嘢速度，每次都只係贏你 1 秒，等你以為只係自己唔小心，繼續向佢挑戰。

不過，到最後我先知道，原來 FUKUDA 所開嗰條路係最難玩嗰條。引用碇司令嗰句名言：「畢竟，人類嘅敵人就係人類。」(EVA 12 集)

機種：PLAY STATION
製造商：元氣
遊戲性質：RAC
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

TIZ

無責任編輯：米奇



評分

人物／機械：2分　操作性：3分
畫面：4.5分　投入度：2分
音樂／音效：2.5分　原創性：4分
故事：2分　難度：2分
平均分：2.75分

究竟我喺度玩緊乜呢？

究竟我喺度玩緊乜呢？我到而家都唔係好清楚。之前玩過體驗版，唔係好知自己做緊乜，只係知道個遊戲設計咗一個好大嘅版圖，可以點走都得，同埋自己無論點走都會變咗做隻甲蟲。不過當時冇去考究，因為畢竟只係試玩版本，冇乜好講。到而家哩隻正版出咗，首先知道係序章嘅事件多咗好多，畫面好靚，但係變咗做隻蟲之後要做啲乜，我真係唔多清楚，例如我自問啲日文唔算太差，但有冇人可以話俾我知啲人喺度講緊乜嘢？啲回音大到唔知佢想講乜。嗰啲好似迷宮咁嘅嘢又冇哩紋路，突然間會去咗東京昆蟲動物園，突然間又會去咗沙漠，拍翼飛天就更離奇，自己會去咗邊連自己都估唔到。比起我打極都贏唔到嘅格鬥 GAME，我得哩隻 GAME 俾我嘅挫敗感仲大。

機種：PLAY STATION
製造商：GE
遊戲性質：AVG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

大戰略 PLAYER'S SPIRIT

無責任編輯：J.J

評分

人物／機械：3分　操作性：3.5分
畫面：2.8分　投入度：3.5分
音樂／音效：3.2分　原創性：4分
故事：——分　難度：3分
平均分：3.28分

適合 SLG 初學者一試

上次玩《戰鬥國家》，還令我對 PS 推出 SLG 的能力感到懷疑，今次大戰略就好得多了，最少我還有少許理由去看戰鬥場面(雖然仍是比不上 SS 版)，至於這遊戲最令我感到滿意的倒是在系統方面，除了ZOC及索敵系統外，士氣這種設定頗創新，雙方的部隊會因士氣用盡而失去作戰能力，令戰略性大大提高，另一方面，遊戲中的武器對戰模式亦很有趣，5 個部隊的出戰次序假如適當時，是可以戰勝比自己強的對手的，而那個將SLG基本要素逐版講解的訓練版，亦絕對適合初玩 SLG 的人仕。

機種：PLAYSTATION
製造商：OZ CLUB
遊戲性質：SLG
價格：7800 日圓
容量：CD-ROM



無責任新GAME評壇

麻雀同級生 SPECIAL

無責任編輯：J.J



評分

人物/畫面/音樂/故事
機械：3分
畫面：3.5分
音效：2.5分
故事：——分

操作性：3分
投入度：3分
原創性：1.5分
難度：4分
平均分：2.93分

若換成上集的人物會更好

就如在下介紹這遊戲時所說，這遊戲是日本街機同級生麻雀的續篇，但由於第一作的水準較差，才迫不得已用這一作吧，在人物方面，在下是頗為不滿的，這當然是和一線人物都在第一作時推了出來有關，不過，打麻雀時對手Q版的動作造得頗可愛，而且動畫片段亦有不錯的水準(除了櫻木舞之外)，整體來說的完成度都很高，遺憾是可設定的項目太少，爆機後亦沒有甚麼OMAKE模式讓大家重溫那些動畫片段，希望能早點有秘技公開吧。

製造商：MAKE SOFTWARE
價格：6800日圓
容量：CD-ROM

首都高 BATTLE

無責任編輯：J.J



評分

機械：4.2分
畫面：3.5分
音效：2分
故事：——分

操作性：3.5分
投入度：4.2分
原創性：3分
難度：4分
平均分：3.48分

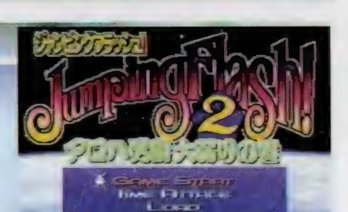
校巴＋新界的士聯盟萬歲！

在下沒有車牌，當然亦沒有試過在馬路上開車，不過因為返工放工間中會搭東廊巴士，所以對這遊戲的印象很強。最初以為這遊戲很難玩，但原來是FUKUDA將EASY和HARD賽道弄錯了（當然，事件被揭發後，當事人亦受到了其應得的對待……），不過玩落亦覺得很不錯，各位大可將這個作品視為RPG式賽車遊戲，利用每次比賽後的獎金將自己的車強化，而且其效果亦的確會在操作中感覺到，但和那些「全日本校巴＋新界的士」聯盟相比，你便會感到自己是多麼渺小，而且敵車亦會配合你的實力來強化，然後從一些你沒有可能走的線超越你……

製造商：GENKI
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

JUMPING FLASH 2

無責任編輯 ARES



評分

機械：4分
畫面：3分
音效：4分
故事：——

操作性：4分
投入度：5分
原創性：3分
難度：2.5分
平均分：3.6分

喂，我要兩隻《1》有咩用呀？

對於《JUMPING FLASH 2》此遊戲可說是又愛又恨，愛是自昨年領教過《JUMPING FLASH》之後便立刻迷上這隻跳樓兔，故《2》的推出可說是久飢得食。至於恨的便是賣此遊戲時要硬食第一作，皆因《JUMPING FLASH 2》的定價雖只是5800日圓，但卻是以孖碟包裝，實行買《1》送《2》，喂，我要兩隻《1》有咩用呀？屈嚟做煙灰缸定係磨利佢當飛刀用？至於在遊戲方面，最初的確有些擔心續作能否帶給玩家新意，但在測試後便發覺在系統上新作整大致上與前作相同，不過在遊戲形式上便作出了不少改進，例如遊戲中雖同是取得所有指定道具便可過版，但玩者如能順着字母的次序取得便會有特別的獎勵。此外在「跳樓feel」上，今集仍保持着水準，加上精心設計的版面便更加過癮。

機種：PLAY STATION
製造商：SCE
遊戲性質：ACT
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

PLAYSTADIUM

無責任編輯 ARES



評分

機械：3分
畫面：3分
音效：3分
故事：——

操作性：4.5分
投入度：5分
原創性：3分
難度：4分
平均分：3.6分

球員的資料均是現在最UP-DATE的

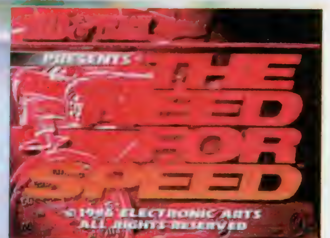
《PLAYSTADIUM》乃PLAY STATION第一隻原創的棒球遊戲，身為棒球愛好者的筆者當然要捧場，不過在決定入貨前亦必先行驗貨，對像方面當然是公司那隻吧。在試玩後，效果方面可說令人滿意，在操作上以到現時為止最滿意的《實況棒球》作系統的藍本，而QUE版人物亦在適當的界限，不會像以往QUE版棒球遊戲般因人物手短腳短而導致行動不良。此外，最令ARES滿意的便是球員的資料均是現在最UP-DATE的，如現今棒球界新星一郎也在其中(在其中一場比賽中筆者便曾被他連打三個本壘打！)。此外，玩者如對自己的反射神經沒有信心的話便可以「監督模式」進行遊戲，在此模式中玩者只需輸入不同的指令來進行戰術，大可測試一下自己有否成為監督的天份，而在此模式中玩者在遊戲中所得的感受又截然是兩回事，故此棒球遊戲的耐玩度可說十分強。

機種：PLAY STATION
製造商：BANPRESTO
遊戲性質：SPT
價格：5800日圓
容量：CD-ROM



無責任新 GAME 評壇

無責任編輯 ARES



評分

人物／機械：2分
畫面：2.5分
音樂／音效：2分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：2.5分
難度：4分
平均分：2.6分

如用通信對戰進行的話便十分過癮

記得以前曾在「衫啲嘍」中玩過《THE NEED FOR SPEED》此賽車遊戲，當然，那時能令筆者「入局」的便是遊戲中有大量不論名字及資料均是真傢伙的超級靚車。不過當時的結果便令筆者十分失望。事隔？年，從郵包中拿起此遊戲時的確有些手震，究竟會否再被騙一次呢？至於結果是：為配合PLAY STATION，製作人員明顯已將遊戲 UP-GRADE 了不少，而遊戲雖並未至十分正斗的階段，但在可玩性上已明顯大增，最起碼已是一個OK的賽車遊戲。不過最令人驚訝的是，當各人也只感到尚算滿意時，ARES及黑龍便發現此遊戲如用通信對戰進行的話便十分過癮，當中除畫面仍是十分流暢外，更可響號「必」對手，尤其是在爬頭及被爬頭時便更為快感，似乎不論在實際或遊戲中，香港人駕駛可有「獨特」的一套。

機種：PLAY STATION
製造商：ELECTRONIC ARTS
遊戲性質：RAC
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

THE NEED FOR SPEED

無責任編輯：PUYU 神



評分

人物／機械 4.5分
畫面 4分
音樂／音效 4.5分
故事 ——
操作性 4.2分
投入度 5分
原創性 4.5分
難度 4.5分
平均分 4.46分

盤球時的左右假身，實在是令人拍案叫絕！

乘着《J聯賽．創造職業球會》的威勢，大家對《V GOAL 96》不禁存有一定情度上的憧景：通常，希望越大，失望越大……

嘿！今次卻是例外。

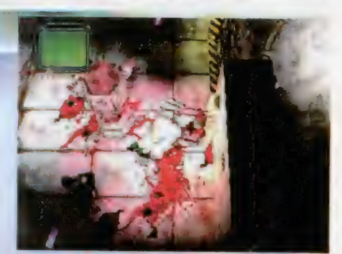
回看上一次的《V GOAL》，確實是隻空有次世代之形而苦無次世代之實的足球遊戲，總是令人覺得欠缺了某些東西，情形就好像《PANZER DRAGOON》一樣。但用上了「MOTION CAPTURE」後的《V GOAL 96》，就像是把靈魂貫注入每一個球員身上一樣，令「他們」的動作更自然，更生動和更流暢；尤其是在盤球時的左右假身，實在是令人拍案叫絕！就是「AM 2」的《VIRTUA STIRKER》也不能像它那樣令人投入，況且《VIRTUA STIRKER》的死位頗多……

ANYWAY，正所謂：「好嘢唔駛問點解？」，閣下沒理由錯過一隻殿堂級的足球遊戲吧？

機種：SATURN
製造商：SEGA
遊戲性質：SOC
容量：CD-ROM
價格：5800 日圓

V GOAL 96

無責任編輯 赤目黑龍



評分

人物／機械：3分
畫面：4分
音樂／音效：4.5分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：5分
原創性：2.5分
難度：3.5分
平均分：3.5分

殺呀！哈！哈！哈！血呀！

嘩！真是好久沒有玩過這樣血腥的遊戲了，這遊戲的遊戲方式比較傳統，不過，這個美國的遊戲《BLOOD FACTORY》是絕對能貫徹美國遊戲的精神，而且能夠令玩的人完全投入在遊戲的世界之中，所以就算是老套些的遊戲也可以吸引到玩者的注意。戲本身的確是非常普通的動作遊戲，而特別之處是「夠血腥」，加上音樂上的配合，使玩者能夠盡情的「殺戮」，看到地上的鮮血，真是給人一種非常暢快的感覺呢！所以在玩這遊戲之後，黑龍和 ZAC 先生也異口同聲的說：「好正呀！」

機種：PLAY STATION
製造商：INTERPLAY
遊戲性質：STG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

BLOOD FACTORY

無責任編輯 赤目黑龍



評分

人物／機械：2分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：——
操作性：2分
投入度：5分
原創性：2.5分
難度：3.5分
平均分：2.85分

噢！正呀！

唔……真是一隻……好遊戲，尚當知道這隻遊戲要做攻略的時候，真是感到非的奇怪，因為這隻遊戲真是有點兒的……不過無論如何，到小 KAN KAN 做這遊戲時的「笑顏」，相信他真是非常的享受呢！這隻《VIRTUA PHOTO STUDIO》真是一隻教大家成為一個「好色攝影師」……三個女孩子，雖然都不可以叫做美女，不過也不可以叫做醜女，不過……唉……真係可唔可以搵啲好樣啲嘅女仔來做這些遊戲呢？玩這些遊戲無非想……不過如此貨色怎不叫人感到無奈……既然如此，唯有將標準降低一點，這樣大家便會玩得心安理得一些了。

機種：SEGA SATURN
製造商：ACCLAIM JAPAN
遊戲性質：ETC
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

VIRTUA PHOTO STUDIO

無責任新GAME評壇

JUMPING FLASH 2

無責任編輯 赤目黑龍



評分

人物/機械：3分
畫面：3分
音樂/音效：3.5分
故事：2.5分
操作性：4分
投入度：4.5分
原創性：3分
難度：2分
平均分：3.18分

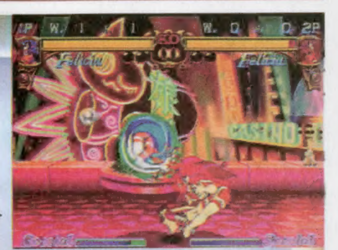
嘩！好高呀！好驚呀！

這隻動作遊戲真是令人又愛又恨，愛者是愛她的遊戲方式、操作簡易而且遊戲內的人物非常可愛；而恨者是恨他打完一周目（WORLD）後又要打二周目（EXTRA），真是殺死人，這個可惡的二周目真是非常的難玩，加上那種在半空的可怕實在令人吃不消。「一段跳……二段跳……三段跳……嘩！我跌落街呀！嘩！好高呀！好驚呀！」以上便是玩這遊戲時候經常出現的叫聲，不過，通常出現以上語句時是火箭兔跌死之時……最厲害的是玩《JUMPING FLASH 2》可以測試玩者有沒有心臟病和恨高症，幸而黑龍似乎真的是無病無通呢！（各大醫院請多多使用）

機種：PLAY STATION
製造商：SCE
遊戲性質：ACT
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

VAMPIRE 魔域戰士

無責任編輯：KAN



評分：

人物/機械：4.0分
畫面：3.3分
音樂/音效：2.8分
故事：------------
操作性：2.7分
投入度：2.5分
原創性：3.9分
難度：4.1分
平均分：3.32分

實在出得太遲啦！

初初買P.S嗰陣，以為可以喺4月就可以玩到《VAMPIRE》，唔駛成日都係對住啲3D格鬥GAME，但係好可惜，唔知乜嘢原因呢隻GAME嘅發售日一拖再拖，搞到CAPCOM其他格鬥GAME都出晒，而佢就仲係一啲聲氣都冇，最離譜嘅就係連《VAMPIRE HUNTER》都出埋，佢先至出現，實在有啲令人難以接受。

不過話雖如此，其實呢隻GAME對日後CAPCOM出嘅格鬥GAME有一定嘅貢獻，因為小弟覺得《VAMPIRE》裏面其實有好重嘅實驗味喺度，可能係CAPCOM想突破《STREET FIGHTER 2》格局嘅一個試金石啦，好似GUARD CANNEL呀，空中防禦呀都係以前CAPCOM格鬥GAME裏面搵唔到嘅嘢，而小弟最欣賞嘅就係喺《VAMPIRE HUNTER》裏面將被批評為唔係咁好嘅系統改良，唔會好似《街霸2》系列咁換湯唔換藥。

機種：PLAYSTATION
製造商：CAPCOM
類型：FIG
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

VIRTUA PHOTO STUDIO

無責任編輯：KAN



評分：

人物/機械：0.9分
畫面：2.5分
音樂/音效：2.8分
故事：------------
操作性：2.9分
投入度：3.9分
原創性：1.1分
難度：1.5分
平均分：2.22分

咸咸地，又趣趣地

某天，整個編輯部就只餘下兩批人，一邊廂，威記跟米奇在玩《龍騎士4》，另一邊廂，AV男優及黑龍就在做其咸濕攝影師，那麼我的鼻血是否要雙孔齊出？

WELL，還是先説回這隻遊戲吧。以遊戲性而言，這隻GAME只可説是不過不失，只要玩者看多那段片段多幾次，就會發現那些時侯是應該影，那些不是，唔，也許醉翁之意不在酒吧。而就以女孩子們的質素而言，就算是比較接受日本女孩子的我，也覺得她們的質素真是麻麻，比起3DO版的還不如。為何廠商不能請一些質素高些的女孩子當模特兒呢？好像宮內知美（AV男優按：她不是脱星來的呀！）又或者水澤早紀都不錯呀。（AV男優再按：人家已退休啦，你不如説要小林瞳！）而筆者相信減省製作費的地方，是不應該在模特兒費這方面的。

機種：SEGA SATURN
製造商：ACCLAIM
類型：SLG.
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

SLAM DRAGON

無責任編輯：KAN



評分：

人物/機械：0.1分
畫面：0.9分
音樂/音效：2.5分
故事：------------
操作性：2.8分
投入度：0.5分
原創性：1.7分
難度：2.9分
平均分：1.628分

絕對係一隻有閒錢都唔應該買嘅GAME

嘩，一開GAME，就見到一個好有氣勢嘅OPENING，啲POLYGON好正，條龍又造得好鬼精細，之不過到咗真正嘅遊戲畫面嗰陣，就完全係兩回事。不但人物嘅動作非常之唔流暢，哩方面好明顯係啲格數唔夠，而且啲解像度其低，畫面所見只不過係一推類似人嘅嘢。再加上嗰啲極唔討好嘅人物造形，實在令小弟諗唔到乜嘢理由去令到自己去玩哩隻GAME。如果同上期講嘅《ASUKA 120%》相比，《ASUKA》實在好玩唔知多少倍，起碼玩《ASUKA》嘅時侯佢令我玩得投入，玩得過癮。所以話，3D POLYGON唔係一定好玩嘅，而且有時仲會好垃圾。

機種：PLAYSTATION
製造商：JALECO
類型：FIG
售價：5800日圓
容量：CD-ROM



無責任新 GAME 評壇

GAME WARE

無責任編輯：KAN



評分：

人物 / 機械：3.5 分
畫面：4.5 分
音樂 / 音效：4.4 分
故事：------------
操作性：3.6 分
投入度：3.0 分
原創性：4.3 分
難度：2.9 分
平均分：3.7 分

應有盡有的一隻雜誌式 CD

雖然於《GAME WARE》內是會有一些試玩版的遊戲，但小弟也不大覺得它是一隻遊戲 CD，因為它的「雜誌味」實在非常的重，好像有流行曲及西片的最新情報，而且又有非常適合女孩子的購物指南。而小弟覺得最有趣的就是這雜誌的廣告，因為玩者每次開一個ITEM電腦就會播出其中一個廣告，而且這些廣告是現在還於日本播放中的，弄至對日本C.M.非常熱愛的小弟雀躍萬分。另一方面它的連載 GAME《SERIES OF DREAMS》亦有點令我起出望外，由於它是由大量真人片段所造成，而且不論故事及攝影風格也跟現時的日本愛情電視劇十分相似，又令這個喜歡看日本電視劇的我雀躍萬分。而且最重要的一點就是價錢不太貴，1980 日圓有交易，而小弟亦覺得用200元買這張CD是可以接受的，不過最可惜的是，這CD於香港入貨不多，買不買到真是要碰碰運氣。

機種：SEGA SATURN
製造商：GENERAL ENTERTAINMENT
類型：TBOK.
售價：1980 日圓
容量：CD-ROM

VIRTUA PHOTO STUDIO

無責任編輯：指令魔人



評分

人物 / 機械：2.3 分
畫面：2.4 分
音樂 / 音效：2.5 分
故事：——分
操作性：3 分
投入度：4分（！）
原創性：2.6 分
難度：3.5 分
平均分：2.9 分

有嘢睇！冇嘢睇？

一晚，編輯們閒來無事，一同圍着正在做這隻 GAME 攻略的編輯 KAN。

夜了，各人陸續離去，剩下小弟、外稿ZAC及米奇還在編輯部，一起研究這隻 GAME。

當外稿ZAC正在玩得興高采烈時，同時我正準備離開；突然，ZAC大叫：「嘩！我都未準備好同你映，你一開波就除？喂！唔使咁心急呀！慢慢嚟……」

果然，玩 GAME 係會令人痴線嘅……

說實在，哩隻 GAME 做得幾好，真係有映緊相嘅感覺；同3DO版最大不同之處，係多咗一啲揀衫嘅 EVENT，令其更多咗啲實在嘅感覺。

但啲女演員嘅質素始終不夠好……

機種：SS
製造商：ACCLAIM JAPAN
遊戲性質：ETC
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

七間秘館

無責任編輯：指令魔人



評分：

人物 / 機械：2.3 分
畫面：2.7 分
音樂 / 音效：3.7 分
故事：3.3 分
操作性：3.8 分
投入度：4.2 分
原創性：4 分
難度：3 分
平均分：3.375 分

點解哩啲 GAME 名，唔係同 7 有關，就係 11？

記得之前，因為有一隻電腦 GAME 叫《THE 7th GUEST》令我差啲發癲，所以當電腦版《THE 11th HOUR》推出，就即時走去買返嚟試試，嗰種孤獨感，真係非筆默所能形容！

而哩隻《七間秘館》就有哩種感覺，雖然移動時並非使用動畫，而是一幅一幅嘅硬照，但係都不失其氣氛，反而令到佢更恐怖；唔信可以試吓自己一個喺屋企，戴住 HEADPHONE 嚟玩……

機種：SS
製造商：光榮
售價：7800 日圓
遊戲性質：AVG
容量：3CD

龍爭虎鬥 2 完全版

無責任編輯：指令魔人



評分：

人物 / 機械：2.2 分
畫面：3 分
音樂 / 音效：2 分
故事：——
操作性：1.3 分
投入度：2.8 分
原創性：3 分
難度：4 分
平均分：2.62 分

血腥暴力，無與倫比！

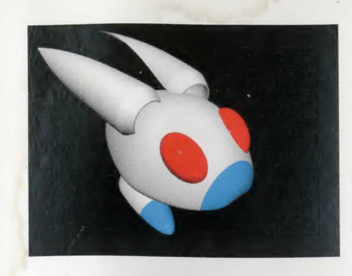
當時喺機舖見到哩隻GAME時，第一個感覺就係嚇咗一跳，因為一見到哩啲畫面，就覺得十分之核突……反而鐘意！

其後，推出了超任版，效果都幾好，但都仲係爭啲啲……

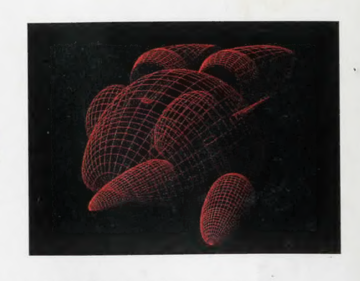
現在，在 SS 中推出了《完全版》，應該可以同街機一樣咁核突，可能就因為咁，此 GAME 被列為「X 指定」遊戲……

可能，此 GAME 的精華全在決勝 ROUND 的 FATALITY……

機種：SS
製造商：ACCLAIM
售價：5800 日圓
遊戲性質：FIG
容量：CD-ROM



重賞之下 必有勇夫



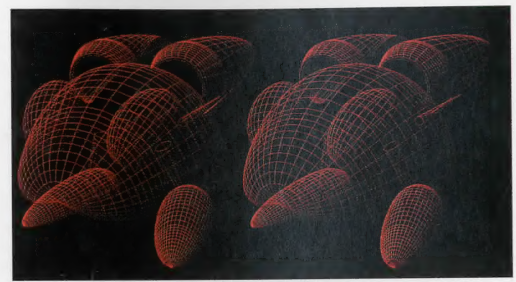
《遊戲誌》線人計劃

我哋相信，香港有好多GAME壇有識之士，佢哋收料收得好快，GAME壇發生咗乜嘢事佢哋都比人知得早。
有好料無謂收埋佢，《遊戲誌》嘅「STREET FAXER」、「街頭GAME霸王」同「秘技工場」都歡迎你提供好料，當然唔會少你嘅線人費啦！

GAME料分級制

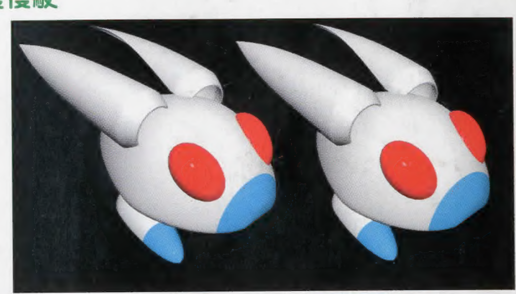
稿費大增100%

一級猛料................................$200
二級勁料................................$100
三級好料................................$50
四級碎料................留番你自己慢慢歎



報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2507 5175
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利



攻略地盤大拍賣！歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「有料到」？抑或你覺得自己是機壇…明日之星、懷材不遇？《遊戲誌》俾個機會你挑機（投稿攻略法），你有本事就放馬過來！

字數：每版600字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
《遊戲誌》練功房設備齊全，點挑都得——請早預約
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

挑機前記得要預約啊！
挑機熱線：2380 2223